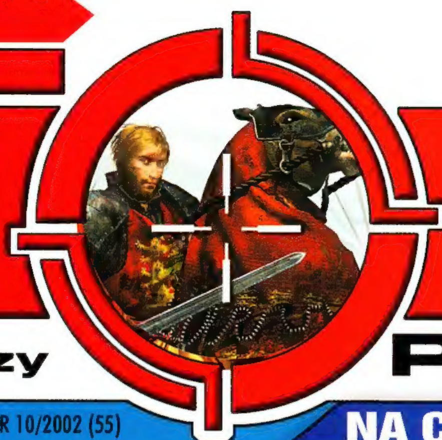
2CD GRA JEKYLL&HYDE ORAZ DODATKI DO GIER RPG

action PLUS

magazyn zawodowych graczy



ISSN: 1429-964X >> INDEX: 343102
NR 10/2002 (55)
CENA: 9,90 zł w tym 7% VAT

NA CELOWNIKU
Medieval: Total War
Najlepsza strategia średniowiecza str. 12

PORADNIKI I SOLUCJE



36 MEGASOLUCJA!
Neverwinter Nights
Najlepsza gra RPG roku w imadle.



44
Disciples II
Arcyciekawa strategia, arcypomocny poradnik.



52
F1 2002
Zostaw Schumachera daleko w tyle.



56
Italian Job
Wsiadaj do Mini - jest robota!



ECTS 2002
Relacja z targów w Londynie

Beach Life
Poczuj się plażowo po wakacjach

Icewind Dale 2
Ostatni RPG na engine'ie Infinity

GT Concept
Równie dobry jak GT3: A Spec?

Recenzje gier na PS2, GBA i GameCube

Wielki megakonkurs z grami na PlayStation 2

Nr 55 • Październik 2002 9,90 Zł (w tym 7% VAT)



TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży na początku listopada

Neverwinter Nights™

DOBRA CENA 129,90 ZŁOTYCH

PL — PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA — CD PROJEKT



Znudziły Cię już mało ambitne klony Baldur's Gate? Marzysz o grze RPG dającej Ci swobodę ograniczoną jedynie Twoją wyobraźnią? Przygotuj się na prawdziwą rewolucję! Nadchodzi Neverwinter Nights! NWN jest dziełem firmy Black Isle, dobrze znanej wszystkim graczom z kultowych gier Baldur's Gate oraz Icewind Dale. Tym razem jeden z najlepszych producentów RPG szukuje rewolucję gatunku! Oszałamiająca, trójwymiarowa grafika, rewelacyjny dźwięk a przede wszystkim niesamowita grywalność to tylko wierzchołek góry lodowej!

- *Nieprawdopodobnie dopracowana, trójwymiarowa grafika i znakomite efekty świetlne. Tak fantastycznych efektów czarów nie zobaczysz w żadnej innej grze.*
- *Wprowadzone zasady najnowszej, trzeciej edycji Dungeons & Dragons.*
- *Możliwość obracania i przybliżania widoku gry. Możesz oglądać pole walki z dowolnego punktu oraz podziwiać szczegóły rynsztunku swojego bohatera.*
- *Możliwość nieskończonej zabawy dzięki dołączonemu edytorowi gry.*
- *Olbrzymia swoboda w rozgrywce pozwalająca na dowolne niemal zachowanie. Możesz wykonywać misje w różnej kolejności oraz na różne sposoby.*
- *Profesjonalna polska wersja językowa, nad którą pracował zespół odpowiedzialny za lokalizacje Baldur's Gate 1 i 2 oraz Planescape Torment.*



Przeżyj fascynującą przygodę, uratuj miasto Neverwinter przed zagładą i weź udział w setkach misji i zadań pobocznych.



Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.



Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!



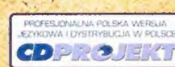
Stwórz własne misje i przygody dzięki rozbudowanemu edytorowi korzystającemu z „silnika" NWN.





BioWare CORP









Spis treści

Bajt

05 Najświeższe wiadomości ze świata gier komputerowych + konkursy

Tester

12 Medieval: Total War
13 3D Mahjongg/Cultures 2
14 Sum Of All Fears
15 Mobile Forces/Delta Force Task Dagger
16 Icewind Dale II
17 Operation Flashpoint: Resistance/Ghost Recon: Desert Siege
18 Beach Life
19 Gore/Lego Soccer Mania
22 Drakan
23 007: Agent Under Fire/Freekstyle
24 GT Concept Geneva
25 Z.O.E./MX Superfly
26 Deus Ex PS2
28 Star Wars II/Scorpion King

Monitor

30 **Targi próżności**
Wszystko o targach komputerowej rozrywki plus gorąca relacja z londyńskiej imprezy ECTS 2002 i towarzyszącej jej konferencji prasowej firmy Eidos.

Poradniki/solucje

36 Neverwinter Nights (cz. 1)
44 Disciples II
52 F1 2002 (cz. 1)
56 Italian Job
62 Blood Omen II (cz. 2)
72 Warcraft III (cz. 2)
82 Warrior Kings (cz. 2)

90 Tipsomaniak
94 Ekstra: Haker/nowości komiksowe
95 Prenumerata
97 Włóż płytę: Jekyll & Hyde
98 Game Over

Oceny Action Plusa

Skala ocen Action Plusa to tzw. stara skala szkolna (inaczej staroszkolna - he, he). Maksymalna liczba punktów to 5, minimalna - 1. Dopuszcza się również połówki, które powinniście traktować jak plusy. Średnia i zapewniająca rozrywkę, ale niczym niewyróżniająca się gra to w naszej skali 3,5. Oceny wyższe oznaczają, że tytuł plasuje się na ponad solidnym poziomie - poziom średni. Oceny niższe... cóż, tego nie życzymy żadnej grze, ale nie oszukujmy się - nie każdy tytuł jest dobry. Piątki są zarezerwowane dla najlepszych i przyznawać je będziemy rzadko.

W tym numerze najwyższą ocenę otrzymała gra Medieval: Total War, doskonała strategia osadzona w realiach średniowiecznych.



ocena: 5



Witam!

Oj, ciężko było, ciężko. Upał za oknami, na ulicach piękne dziewczyny w mini, a my - pochyleni nad komputerami - składaliśmy dla Was najnowszy numer Action Plusa. Trudniej było tym bardziej, że wakacyjna posucha wśród tytułów gier spowodowała, iż niełatwo było wybrać najlepsze i najciekawsze pozycje, by zaprezentować je na łamach. Dopiero w ostatniej chwili znalazło się kilka smakowitych kąsków - Beach Life, Icewind Dale II, przede wszystkim zaś doskonała strategia Medieval: Total War.

Ponadto odwiedziliśmy tegoroczne targi ECTS w Londynie - przy okazji przygotowaliśmy też dla Was tekst o tym zjawisku, jakim właśnie są targi komputerowej rozrywki. Na najbliższe miesiące zapowiada się sporo dobrego grania i jak sądzę - nie trzeba Was będzie namawiać, byście przesiadywali przy komputerze z najnowszymi premierami. A jeśli okaże się, że macie z nimi jakiekolwiek problemy - w Action Plusie na pewno zamieścimy poradniki i solucje do nich. Pozdrawiam!

Redaktor naczelny
Tymon Smektała

Errata
W poprzednim numerze błędnie opisaliśmy nagrody konkursu Age Of Wonders II. Złośliwy chochlik podmienił 10 gier Age Of Wonders II na 10 gier Warcraft III. Nagrodą w konkursie jest oczywiście turowa strategia Age Of Wonders II wydawana w Polsce przez firmę Play-It. Wszystkich zainteresowanych przepraszamy.

action PLUS
poradniki - solucje - kody - recenzje

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 55
Październik 2002

Redakcja
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6/8
tel. (071) 343 61 67, faks (071) 341 99 11

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon.smektala@actionplus.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Ewelina Skowrońska

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek Zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:

Dyrektor: Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Monika Walczak
tel. (022) 517 05 18
e-mail: monika.walczak@bauer.pl
Zespół:
Jarosław Czujak
tel. (022) 517 01 67, tel. komórkowy (0) 604 297 040
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl
Maciej Szwajkowski
tel. (022) 517 04 72, tel. komórkowy (0) 600 085 944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl
Koordynator ds. reklamy: Aleksandra Blicharz
tel. (022) 517 04 89
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

BAUER
www.bauer.pl

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
IZBA WYDAWCÓW PRASY
Polskie Badania Czytelnictwa

Najciekawsze wydarzenia ze świata gier, o których przeczytasz w nieco więcej niż 3 minuty!!!

Miesiąc w 183 sekundy

czyli sierpień w branży

01 Wojna konsol weszła w kolejną fazę. Pod sam koniec sierpnia, a więc w przeddzień londyńskiego ECTS, Sony zdecydowało się wydać w Stanach Zjednoczonych przystawkę sieciową do PS2. Zestaw, który kosztuje 40 dolarów, zawiera modem, płytę z filmami z ATV Offroad Fury 2, Tony Hawk Pro Skater 4 i Tribes Aerial Assault, drugą z demami grywalnymi (Frequency i Madden NFL 2003) i wreszcie kupon na darmowe (!) Twisted Metal Black: Online.

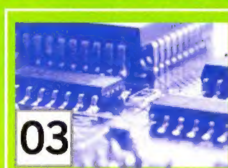
Oczywiście niedługo trzeba było czekać na odzew ze strony Microsoftu, które ograniczyło się do uszczypliwych uwag, komentujących słabą jakość połączenia w porównaniu z Xboksem (nie da się ukryć, że daje klientom więcej - szerokie wyjście na Internet czy dodatkowe peryferia, jak dysk twardy). Radość Microsoftu wzbudziło także to, że niewielki procent konsol Sony z niewyjaśnionych przyczyn nie otworzyło się na świat, czytaj - nie pozwala na grę online.

02 Działania wojenne przeniesiono także do spokojnej dotąd Europy. Niemal równocześnie z wydaniem PS2 Network Adapterem w USA Sony Entertainment Europe zdecydowało się na obniżenie ceny europejskiej konsoli. Nową obowiązującą od pierwszego września w Wielkiej Brytanii jest 169,99 funtów (ok. 250 euro). Jak można się było spodziewać, w kilkadziesiąt minut później Microsoft ujawniło, że dwa dni wcześniej, od 30 sierpnia, Xbox na Wyspie kosztować ma 159,99, a zatem 10 funtów taniej niż PS2! Trzeci z wojowników, Nintendo, nie zamierza obniżać ceny GameCube'a.

03 Wojny wygrywa się, nie tylko walcząc z przeciwnikiem dziś, ale także planując strategię na przyszłość. I tu, oba koncerny wytaczają najcięższą artylerię: pierwsze informacje na temat kolejnych generacji własnych kons... centrów interaktywnych multimediów. Doniesienia na temat serca PlayStation 3 brzmią niezwykle obiecująco. Chipset, powstający jako efekt współpracy IBM, Sony i Toshiby, nazwany 'Cell' (komórka), określany jest "mianem superkomputera w kostce". Prawo do tego typu dumnych zapewnień jego twórcom daje fakt, że ten jest zdolny do przeprowadzenia jednego biliona (10^{12}) operacji na sekundę, co oznacza, że jest około 100-krotnie szybszy niż Pentium 4 2,5 GHz! Dodatkowo miałby odpowiadać nie tylko za wyświetlanie grafiki, lecz także zarządzanie wielkoprzepływowym połączeniem sieciowym oraz urządzeniami peryferyjnymi, dzięki czemu zastosowanie go może wykroczyć poza gry i stać się - np. - sercem całych systemów multimedialnych. Przemysłowa produkcja 'Cell' rozpocznie się pod koniec 2004 roku.

04 Równocześnie z pierwszymi przeciekami na temat 'Cell' The Inquirer, powołując się na tajwański Economic News, donosi się, że Nvidia i Taiwan Semiconductor Manufacturing Company (TSMC) przygotowują dla Microsoftu chipset graficzny, stworzony w technologii 130 nanometrów (10^{-9}). Niestety jak dotąd Microsoft ogranicza się do uwag o rzekomej nierewolucyjności rozwiązania Sony, nie oferując przy tym żadnych bliższych danych własnego chipsetu. W gruncie rzeczy nawet nie wiadomo, czy wspólne dzieło Nvidii i TSMC znajdzie zastosowanie w Xbox 2 czy raczej ulepszonej (v2?) wersji aktualnego Xboksa. Warto przy okazji zadać pytanie, dlaczego jest tak wielu złośliwych, którzy twierdzą, że żaden produkt Microsoftu w historii nie osiągnął sukcesu przed wersją 3.0...





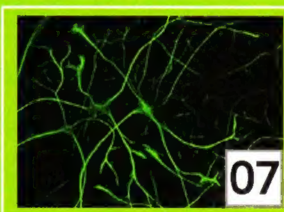














05 W Stanach ponownie rozgorzała dyskusja w sprawie granic wolności i własności jednostki oraz firm. Stało się tak, ponieważ jeden z amerykańskich kongresmanów, Howard L. Berman, wystąpił z inicjatywą wprowadzenia w życie prawa, pozwalającego firmom, w tym twórcom gier komputerowych, zdalnie przeszukiwać dyski internautów w poszukiwaniu nielegalnego oprogramowania. Jakby tego było mało, te powinny - jego zdaniem - mieć prawo zdalnej modyfikacji i usunięcia plików, co w krótkim czasie pozwoliłoby pozbyć się tej trapiącej twórców, a pośrednio i użytkowników, plagi. Nietrudno zgadnąć, że jakkolwiek przeciwni jesteśmy idei piractwa - ta wcześniej czy później mści się bankructwem obiecujących grup developerskich - to pomysł pana Bermana uznajemy za bliski ideałom wyłożonym w "1984" George'a Orwella...

06 Dla odmiany w szkockim Edynburgu grupa zapaleńców stara się przekonać dzieci, że zabawy w chowanego i berka (że nie wspomnę o doktorze) są znacznie ciekawsze niż gry komputerowe. Na szczęście dla spokoju duszy Williama Wallace'a, walczącego o "wooooolnooooość!", odwyk od gier nie jest jeszcze przymusowy. Z drugiej strony - może faktycznie warto wykorzystać ostatnie ciepłe dni inaczej niż siedząc przed ekranem?

07 Nim jednak wybiegniecie, by nadrabiać wszystkie przegapione mecze basketa i nożnej, zastanówcie się, czy... warto się męczyć. Jak bowiem informuje BBC, powołując się na badania przeprowadzone w londyńskim Sport Psychology Research Unit, granie, przynajmniej z punktu widzenia psychiki człowieka, jest bardzo bliskie medytacji i... uprawnianiu sportu! Umiejętność wejścia w stan, kiedy odbywa się swobodny przepływ informacji między obiema półkulami mózgu - tzw. głęboki stan alfa, dotąd przypisana była wyłącznie medytującym i sportowcom. Tymczasem badania wykazały, że aktywności fal alfa w mózgu gracza Virtua Fightera i oszczepnika są niemal tak samo wysoka - "wirtualny wojownik" osiągnął wartość 17 jednostek, podczas gdy sportowiec - 17,44 (stan alfa rozpoczyna się przy 16 jednostkach).

08 A tymczasem w nieodległym przecież londyńskim Earl's Court odbyły się największe jesienne targi branży interaktywnej rozrywki - ECTS (Electronic Consumer Trade Show). O (prawie) wszystkich atrakcjach, jakie czekały na uczestników, przeczytacie na kolejnych stronach. Tu, chciałbym jedynie zwrócić uwagę na pytanie, jakie pojawiło się już na wstępie rozmowy brytyjskich gwiazd - m.in. Petera Molyneauksa czy Davida Brabena. Brzmiało ono: czy i ewentualnie jak szybko proces tworzenia gier przybierze model filmowy, tj. taki, w którym gra nie jest wewnętrznym projektem określonej firmy developerskiej i przez to dziełem nie firmy, lecz pomysłem, do którego dobierani są różni developerzy - i z tego powodu dziełem ludzi.

09 Przypominamy też, że kolejne, dziewiąte już E3 (Electronic Entertainment Expo), odbędą się w Los Angeles w dniach 14-16 maja, a 6 x 9 = 54.

Lista premier

Lista z datami premier gier, na które osobiście czekamy. Nie są to naturalnie terminy wiążące dla ich twórców oraz wydawców, zatem poniższe zestawienie należy traktować wyłącznie orientacyjnie - by wiedzieć, na co ewentualnie trzeba będzie zaoszczędzić...

Wrzesień

10.09	Beach Life	PC CD
11.09	Złota Edycja: Diablo 2 + LOD	PC CD
13.09	Beach Spikers	NGC
13.09	Mat Hoffman's Pro BMX 2	PS2 NGC
17.09	Ring 2	PC CD
18.09	Heroes of Might and Magic IV 2.0	PC CD
19.09	Battlefield: 1942	PC CD
20.09	AvP2: Primal Hunt	PC CD
20.09	Frontline Attack: War Over Europe	PC CD
20.09	Master of Orion 3	PC CD
23.09	Bandits: Phoenix Rising	PC CD
25.09	Celtic Kings	PC CD
26.09	NHL 2003	PC CD
27.09	Barbarian	PS2 NGC GBA
27.09	Blade 2	PS2 Xbox
27.09	Downforce	PS2
27.09	Ferrari F355 Challenge	PS2
27.09	Good Cop Bad Cop	PC CD
27.09	HoMM4: Gathering Storm	PC CD
27.09	Kelly Slater's Pro Surfer	PS2 Xbox NGC GBA
27.09	Pride	PS2
27.09	Prisoner of War	PC CD
27.09	Run Like Hell	PS2 Xbox
27.09	Sea Dogs II	PC CD
27.09	Street Hoops	PS2 Xbox NGC
27.09	Stronghold: Crusader	PC CD
27.09	Tekken 4	PS2
27.09	This is Football 2003	PS2
27.09	Timesplitters 2	PS2 Xbox
27.09	White Fear	PC CD
27.09	Vietcong	PC CD
30.09	Smuggler's Run: Warzones	NGC

We wrześniu także:

Conflict: Pustynna Burza	PC CD PS2 Xbox
Medieval: Total War	PC CD
Coś (The Thing)	PC CD
The Partners PL	PC CD
Toca Race Driver	PS2

Październik

03.10	Platynowa Kolekcja: BG2+ToB	PC CD
03.10	Platynowa Kolekcja: Icewind Dale	PC CD
04.10	NHL 2003	PS2
04.10	Crash Bandicoot: Wrath of Cortex	NGC
04.10	Onimusha 2: Samurai's Destiny	PS2
04.10	Shox	PS2
04.10	Super Mario Sunshine	NGC
05.10	MafiaPL	PC CD
06.10	Neverwinter Nights PL	PC CD
10.10	Saga Baldur's Gate	PC CD

Lionheart

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **RPG**
Producent: **Black Isle Studio/CD-Projekt**
Strona: **lionheart.blackisle.com**

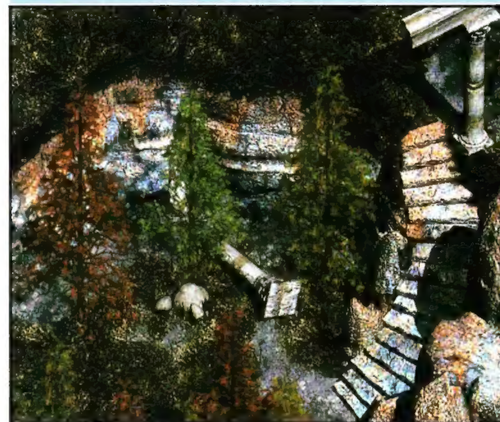
Stopień zaawansowania: **65%**



Mistrzowie role-playing, autorzy Fallouta, Planescape: Torment i Icewind Dale'a - Black Isle Studios, koncentrują wszystkie siły na projekcie, który być może pozwoli fanom tego gatunku zapomnieć o niedoszłym Tornie. Gra ta zatytułowana Lionheart będzie role-playingiem w stylu - miejmy nadzieję - niedościgłego Fallouta. Nadzieję taką pozwala mieć fakt, że projekt nadzoruje Feargus Urquhart - człowiek, który tę samą funkcję pełnił w przypadku 'post-nuclear role-playing', a sama gra wykorzystać ma stworzony na potrzeby falloutów system SPECIAL (pierwsze litery współczynników - Strenght, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck - siły, spostrzegawczości, wytrzymałości, charyzmy, inteligencji, zręczności, szczęścia), wraz z umiejętnościami (ponad 30), perkami (40) i traitami (15).

Lionheart, czyli Lwie Serce, nie będzie jednak nieformalnym Fallout 3. Rozgrywa się w XVI-wiecznej Europie, w Mrocznych Wiekach, po których nie nastąpiło Odrodzenie. Przyczyną zatrzymania czasu było otwarcie się świata na magię, z nią zaś - koszmary, o jakich nigdy wcześniej nie śniono. Bohaterem Lionheart jest potomek Ryszarda Lwie Serce - przedstawiciel jednej z 4 obecnych inteligentnych ras świata - Sylvantów, Demokinów, Feralkinów lub ludzi czystej krwi. Kierując nim, przemierzać będziemy (za





sprzymierzeńców mając osobistości pokroju Leonarda da Vinci, Galileusza, Machiavellego czy Miguela Cervantesa!) obszar wielkości Europy. W trakcie podróży będzie możliwość podjęcia się ponad 100 zadań, przy czym każde, podobnie jak w falloutach, mieć ma przynajmniej trzy rozwiązania: siłowe (warto przy tym wspomnieć, że walka w Lionheart rozgrywać się będzie w czasie rzeczywistym), dyplomatyczne, a także metodami złodziejskimi i czasem za pomocą magii.

Czy jednak Świat Lionheart okaże się dla graczy równie atrakcyjny jak Pustkowia - przekonamy się już najwcześniej wiosną przyszłego roku.

PS2 NGC ■ *Spyro Saga - c.d.*
Spyro, jeden z najmilszych przedstawicieli smoczego gatunku (ponad jedenaście milionów sprzedanych kopii gier z tym bohaterem to najbardziej widoczny tego przejaw) - jeszcze tej jesieni powróci na ekrany telewizorów! Warto dodać, że nasz ulubiony smoczuś bawić będzie jako bohater Spyro the Dragon: Enter the Dragonfly nie tylko posiadaczy konsol Sony (ściślej - PS2), ale także - po raz pierwszy - ostatniej platformy Nintendo - GameCube'a!

www.spyro.com

Xbox ■ *Microsoft nie przyjedzie na święta*
Microsoft przyznało, że nie uda się dotrzymać obietnicy udanych Świąt złożonej fanom Midtown Madness 3 i Kung Fu Chaos. Oba te tytuły bowiem pojawią się dopiero w początkach przyszłego roku. Jeszcze bardziej opóźnione zostały Crimson Skies - na ten niezwykły symulator zaczekamy aż do przyszłej wiosny.

www.microsoft.com/games

PS2 ■ *Project Venus = Venus & Braves*
Project Venus, sequel Seven - gry role-playing, jaką pamiętamy z PSOne'a, został oficjalnie przemianowany na Venus & Braves. Więcej szczegółów na temat V&B znajdziecie na stronie producenta gry - Namco.

www.namco.com

NGC ■ *Sonic Mega Collection*
Znamy tytuły gier, jakie wejdą w skład zestawu Sonic Mega Collection, przygotowanego przez Sonic Team na Nintendo GameCube. Są to Sonic The Hedgehog, Sonic The Hedgehog 2, Sonic The Hedgehog 3, Sonic & Knuckles, Sonic 3D Blast, Dr Robotnik's Mean Bean Machine, Sonic Spinball. Premiera Sonic Mega Collection - pod koniec listopada.

www.sonicteam.com

GBA ■ *Godzilla: Domination*
Już w październiku nasze własne GameBoye staną się areną zmagań walk filmowych stworów, wśród których prym wieść będzie potężny Godzilla! Gra, zatytułowana Godzilla: Domination, tworzona przez duet WayForward Pocket Team i Atari, pozwoli rozkoszować się epickimi starciami aż do czterech zawodników wagi ciężkiej, w ich trakcie zaś - wykorzystywać combosy i naturalnie niszczyć otoczenie!

NGC ■ *Army Men na GameCube*
3DO poleciło własnej serii Army Men zdobyć kolejny przyczułek - Nintendo GameCube'a. Army Men: Air Combat The Elite Missions - takim bowiem kryptonimem opatrzono całą operację - pozwoli graczom na obserwację wojny zielono-cielistej z powietrza - ściślej: z pokładu plastikowego śmigłowca. Army Men: Air Combat The Elite Missions będzie można znaleźć pod choinką.

www.3do.com/armymen/aircombat-em/

PS2 ■ *Star Ocean 3 na święta*
Fani sagi Star Ocean, oczekujący w tej chwili niecierpliwie części trzeciej gry, zatytułowanej Till the End of Time, będą zapewne szczęśliwi słysząc, że pojawi się ona - nie jak wcześniej zapowiadano - w przyszłym roku, lecz już na te święta!

www.enix.com

FILM ■ *RtCW: film*
W Internecie co i rusz pojawiają się plotki, jakie każą Columbii Pictures zająć się przeniesieniem na srebrne ekrany Return to Castle Wolfenstein - jednej z najpopularniejszych obecnie gier typu first-person shooter. Jak na tę chwilę jednak brakuje oficjalnego potwierdzenia tych wieści.

PC CD PS2 NGC GBA ■ *Starsky & Hutch nie tylko na PS2*
Empire Interactive poinformowało, że na mocy porozumienia, osiągniętego z Sony Pictures, ich interaktywna wersja serialu Starsky & Hutch, przewidywana na



HURTOWNIA

NAJWIĘKSZA HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

Zaopatrujemy: sklepy, gralnie, cafejki int.itp.



PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Naszym celem jest jak najatrakcyjniejsza na rynku oferta dla klienta indywidualnego, zamówienia przyjmujemy telefonicznie, w internecie, faxem, listem jak również zapraszamy do naszego sklepu firmowego. Nasza reklama zawsze w miesięczniku Komputer Świat Gry - str.7.

Zamów detalicznie - sprzedaż wysyłkowa
- Gry wysyłamy w dniu zamówienia
- Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
- Do paczki doliczamy 5 zł (koszt przesyłki)
- Przy zamówieniach do 20 zł przesyłka 8 zł
- Płatność przy odbiorze
- Ceny zawierają podatek vat



INTERNET



www.PLAY.com.pl

http:\\www.PLAY.com.pl



24h

KUPUJ NAJTANIEJ! PEŁEN ASORTYMENT PROMOCJE

PROMOCJE

1. GROUCH (PL) GRATIS*
1. MOON PROJECT (PL) GRATIS*
2. PLAKAT GRATIS*
3. KOSZULKA GRATIS*
4. DARMOWA PRZESYŁKA*
5. PODKŁADKA GRATIS*
6. POKROWIEC NA 24CD *
7. FIRMOWY PLECAK*

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocja nr 1-2 dotyczy każdego zamówienia- Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu Promocja nr 3-6 dotyczy zamówień powyżej 100zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu Promocja nr 3-7 dotyczą zamówień powyżej 200zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu

ZAMÓWIENIA

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod numer +48 504 324 130 podając swoje dane i zamawianą grę. Potwierdzenie otrzymasz niezwłocznie !

SOLIDNE OPAKOWANIA
FIRMOWA TAŚMA
GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 504 324 130
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP - WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

BESTSELLERY



HEROES OF MIGHT&MAGIC COMPLETE
Pakiet (4CD) - zawiera: Heroes MM III (PL), Shadow of Death (PL), Armageddon's Blade (PL)
~~59zł~~ **29zł** PL

HEROES CHRONICLES COMPLETE SAGA
Kolekcjonerska edycja Heroes Chronicles 4CD. Zawiera 4 samodzielające gry.



~~79zł~~ **29zł** PL

- CULTURES 2 – 28zł
- RAILROAD TYCOON 2 – 32zł
- HALFLIFE + COUNTEERSTRIKE – ~~99zł~~ 45zł
- WARCRAFT 3 (PL) CD AUDIO-GRATIS! – ~~129zł~~ 114zł
- GTA 3 GTA1 + KOSZULKA GRATIS! – ~~99zł~~ 89zł
- AUTO ATLAS POLSKI 2003 – 19zł (18 PLANÓW MIAST • 44000 MIEJSCOWOŚCI • MAPA SAMOCHODOWA • MAPA ADMINISTRACYJNA)

PROMOCJE

- ROLAND GAROSS 2001 – ~~99zł~~ 25zł
- FATE OF DRAGON – ~~129zł~~ 49zł
- NBA 2001 – ~~79zł~~ 49zł
- DESPERADOS – ~~129zł~~ 49zł
- Q3 TEAM ARENA – ~~99zł~~ 49zł
- QUAKE 3 – ~~99zł~~ 49zł
- GRIM FANDANGO – ~~79zł~~ 29zł
- GANGSTER 2 – ~~129zł~~ 49zł
- BLACK & WHITE – ~~99zł~~ 55zł
- OFFROAD – ~~79zł~~ 29zł
- RED FACTION – ~~49zł~~ 29zł
- MEGARACE 3 – ~~79zł~~ 19zł
- KRZYŻACY – ~~79zł~~ 29zł
- SHEEP – ~~49zł~~ 19zł
- TROPICO – ~~99zł~~ 49zł
- HITMAN – ~~79zł~~ 39zł

NOWOŚCI



~~49zł~~ **45zł** PL

MODI & NANNA

W Październiku tego roku będzie miała premierę nowa gra zręcznościowa dla dzieci. Modi i Nanna to para bliźniąt-wikingów, które wyruszają w wielką podróż aby uratować uwięzioną pod lodem wioskę. Aby to uczynić muszą odnaleźć boga Baldura i pokonać złego Loki.
- 24 pełne akcji i niespodzianek poziomy
- przepiękna trójwymiarowa grafika 3D
- niesamowite postacie i przerażający przeciwnicy
- płynna i dokładna animacja
- prosty i intuicyjny system sterowania



~~99zł~~ **89zł**

DESERT STORM

Conflict: Desert Storm gra akc z widokiem z pozycji trzeciej osoby, t niezwykły realizm, zaskakujące zwroty akc i niebezpieczne, misje nie tylko w otoczeni piasków pustyni, ale i w warunkac miejskich.Gra oferuje wysoką sztuczn inteligencja, tak przeciwników, jak i twoic żołnierzy, powoduje, że reagują oni n warunki zmiennego otoczenia, w zależnoś od potrzeby atakują, skradają się, stosuj odwrót etc.

- BEACH LIFE (PL) – ~~129zł~~ 114zł
- SIMS ZWIERZAKI (PL) PREMIERA: 20.09.2002 – ~~79zł~~ 72zł
- OPERATION FLASHPOINT RESISTANCE – ~~59zł~~ 54zł

NAJCIEKAWSZE GRY

Gra	Cena
3D GAME MAKER (PL)	64 zł
ACE VENTURA (PL)	45 zł
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL)	47 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	64 zł
AGENT GLINIARZ ▾	20 zł
AGHARTA (PL) 2 CD	19 zł
AIRPORT	46 zł
ALICE ▾	34 zł
ALIEN NATIONS (PL)	20 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ.	46 zł
ALIEN VS PREDATOR 1	46 zł
ALIEN VS PREDATOR 2 (PL)	89 zł
ANOTHER WAR CD (PL)	89 zł
AQUANOX	19 zł
ARCANUM 5CD (PL)	85 zł
ARTHUR S KNIGHT 2(PL)	74 zł
ATLANTIS 1 (PL)	28 zł
ATLANTIS 2 (PL)	26 zł
ATLANTIS 3 (PL)	74 zł
ATTACK SQUADRON ▾	59 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	64 zł
BALDURS G. 2 THRON BHALL (PL)	74 zł
BATTLEFIELD 1942 *	114 zł
BEACH LIFE (PL) *	114 zł
BEAT UP A MILLIONAIRE 2 (PL)	19 zł
BLACK & WHITE (PL)	55 zł
BLACK &WHITE CREATURE ISLES	74 zł
BLACK &WHITE GOLD PACK (PL)	124 zł
BLOOD OMEN 2	124 zł
BROKEN SWORD 2 (PL)	39 zł
BRYDZ 3000 (PL)	74 zł
C&C RENEGADE	114 zł
CAPITALISM 2 (PL)	89 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL	29 zł
CHESSMASTER 8000	64 zł
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU(PL)	48 zł
CIVILIZATION CALL TO POWER 2	48 zł
CLOSE COMBAT 5	64 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)	48 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	20 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL)	46 zł
COLOBOT (PL)	44 zł
COMBAT MISSION (PL)	74 zł
COMMANCHE 3	38 zł
COMMANCHE 4	89 zł
COMMANDOS 2 ▾	55 zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	28 zł
CONQUEST FRONTIER WARS(PL)	65 zł
CORSAIRS (PL)	20 zł
CRAZY TAXI	89 zł
CROC 2	74 zł
CULTURES 2 (PL)	28 zł
CUTHROATS	35 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
DARKENED SKYE (PL)	19 zł
DELTA FORCE	38 zł
DELTA FORCE 2	38 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	69 zł
DESPERADOS ▾	49 zł
DESTER STORM (PL) *	89 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	89 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	20 zł
DIABLO 1	48 zł
DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL)	69 zł
DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL)	89 zł
DIE HARD:NAKATOMI PLAZA	89 zł
DISCIPLES 2 (PL) ⧗	89 zł
DISNEY BUGS LIFE	24 zł
DISNEY:102 DALMATIANS	45 zł
DISNEY'S HERCULES	25 zł
DRACULA 1 (PL) 10-2002 ⧗	20 zł
DRACULA 2 (PL)	48 zł
DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT	74 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL ▾	33 zł
DUNGEON SIEGE	145 zł
EARTH : LOST SOULS (PL)	35 zł
EARTH 2140 (PL)+134 MISJE	19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)	48 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE	74 zł
EMPIRE EARTH (PL)	114 zł
E-RACER (PL)	19 zł
ETHERLORDS (PL) ▾	26 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	74 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	19 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2(PL)	89 zł
EVIL TWIN (PL) ▾	19 zł
F1 2001	114 zł
F1 MANAGER ▾	19 zł
F-16 AGRESSOR	42 zł
F-22 LIGHTING 3	42 zł
F-22 RAPTOR	42 zł
FACE FACTORY *	28 zł
FALLOUT 1	20 zł
FALLOUT 2 (PL)	20 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL) ▾	54 zł
FARAON (PL)	46 zł
FATE OF DRAGON - 3 KINGDOMS ▾	49 zł
FAUST (PL)	29 zł
FIFA 2000	44 zł
FIFA 2001	89 zł
FIFA 2002	119 zł
FIFA WORLD CUP 2002	114 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	185 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	44 zł
FREEDOM FORCE	114 zł
FREESPACE 2 (PL)	29 zł
GABRIEL KNIGHT 3	39 zł
GANGSTERS 2 ▾	49 zł
GHOST RECON - DESERT SIEGE	46 zł
GHOST RECON (PL)	89 zł
GHOTIC (PL)	89 zł
GIANTS (PL)	20 zł
GILBERT GOODMATE (PL)	34 zł
GLOBAL OPERATIONS	114 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD ▾	28 zł
GORASUL 4CD (PL)	28 zł
GORKY 17 (PL)	19 zł
GRIM FANDANGO ▾	29 zł
GTA 2 (PL) + KOSZULKA	64 zł
GTA 3	89 zł
HALF LIFE : GENERACJA 3.0	114 zł
HALF LIFE+COUNTERSTRIKE ▾	45 zł
HARRY POTTER KAMIEŃ (PL)	114 zł
HEROES CHRONICLES SAGA ▾	29 zł
HEROES M&M 4 (PL) 2.0 ▾	89 zł
HEROES M&M COMPLETE ▾	29 zł
HITCHCOCK (PL)	36 zł
HITMAN 2 9-2002 *	114 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	64 zł
HOMEWORLD (PL) ▾	46 zł
HOOLIGANS (PL) ▾	10 zł
HOPKINS FBI (PL)	20 zł
HOTEL GIANT (PL) 10-2002 ⧗	74 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	74 zł
HUGO MAGICZNY NAPÓJ.(PL)	74 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	55 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	74 zł
HUGO ZACZAROWANY DĄB (PL)	55 zł
HUGO ZAKLĘTA KOLEJKA (PL)	74 zł
HUGO GORĄCZKA CZAR.DIAMENTÓW	74 zł
IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	45 zł
ICE WIND DALE 2 (PL) 10.2002 ⧗	89 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WIN.	65 zł
IL 2 ▾	64 zł
JA JESTEM (PL)	69 zł
JACK ORLANDO DIRECTORS CUT	29 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS.(PL)	20 zł
KANGUREK KAO (PL)	19 zł
KINGDOM UNDER FIRE (PL)	20 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL.	42 zł
KOHAN (PL) ▾	35 zł
KOZACY (PL)	89 zł
KRZYŻACY (PL)	29 zł
KSIĄŻĘ I TCHÓRZ (PL)	19 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA (PL)	20 zł
LARRY 7 (PL)	27 zł
LEGO CREATOR (PL)	45 zł
LEGO CREATOR HARRY POTTER *	114 zł
LEW LEON (PL)	20 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LOCO-COMMOTION (PL)	64 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	47 zł
MAFIA (PL) 10-2002 ⧗	89 zł
MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA	89 zł
MDK (PL)	20 zł
MDK 2 + MDK 1 (PL)	47 zł
MEDAL OF HONOR	114 zł
MEGARACE 3 (PL) ▾	19 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 7	20 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL)+MM8	89 zł
MODI & NANNA ⧗	45 zł
MONTEZUMA REVANGE	27 zł
MORROWIND 11-2002 (PL) ⧗	89 zł
MORTAL COMBAT 4	38 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTO RACER 3	114 zł
MUMINKI-ZIMA MUMINKÓW (PL)	64 zł
MYST 3 EXILE (PL)	64 zł
MYTH 3 (PL)	64 zł
NASCAR 2002	89 zł
NBA 2000	43 zł
NBA 2001 ▾	49 zł
NEED FOR SPEED 4	44 zł
NEED FOR SPEED PORSCHE	49 zł
NEWERWINTER NIGHTS (PL)10.02 ⧗	114 zł
NHL 2002	119 zł
NOWE SZATY KRÓLA (PL)	47 zł
ODOREK I BOBEREK ▾	30 zł
OFFROAD (PL)	29 zł
OGNIEM I MIECZEM (PL)	25 zł
OIL TYCOON (PL)	19 zł
ONI ⧗	35 zł
OPER. FLASHPOINT+MISJE (PL)	74 zł
OPER.FLAS.RESISTANCE (PL) *	54 zł
OPERATION FLASHP.-MISJE (PL)	23 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	54 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)	20 zł
PANZER ELITE SE (PL)	28 zł
PANZER GENERAL 3D	48 zł
PEPSI MAX EXTREME SPORTS	55 zł
PHANTASMAGORIA 2	39 zł
PIORTUŚ PAN (PL)	74 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	48 zł
PIZZA SINDICATE (PL)	20 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	65 zł
PLANETA MAŁP (PL)	45 zł
POLSKA GOLA (PL)	74 zł
POMPEI (PL)	20 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	89 zł
PRO RALLY 2001(PL)	24 zł
QUAKE 2 ▾	38 zł
QUAKE 3 ARENA ▾	49 zł
QUAKE 3 TEAM ARENA ▾	49 zł
RAEH DVD (PL)	48 zł
RAILROAD TYCOON (PL)	32 zł
RAINBOW SIX : COVERT OPS(PL)	89 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	46 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL) 18-09.2002	45 zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ (PL)	46 zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ 2 (PL)	19 zł
RAYMAN M (PL)	64 zł
REAL WAR (PL)	24 zł
RED ALERT	44 zł
RED ALERT 2	69 zł
RED ALERT 2 +RED 1	79 zł
RED ALERT YURI S REVANGE	74 zł
RED ALERT1+2+YOURI REVANGE	114 zł
RESURRECTION (PL)	19 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS ▾	109 zł
RING (PL) 4 CD	29 zł
ROLAND GAROSS FRENCH 2001 ▾	25 zł
SABRINA: CZAROWNICA..(PL)	65 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	20 zł
SAMMY (PL) *	10 zł
SCREAMER 2	20 zł
SCREEMER RALLY (PL)	20 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SERCH&RESCUE 3 *	15 zł
SERIOUS SAM 2 ▾	33 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	65 zł
SETTLERS 1+2+3+4 (PL)	135 zł
SETTLERS 2 (PL)	20 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	55 zł
SETTLERS 4 + NOWE MISJE (PL)	64 zł
SETTLERS 4 NOWE MISIE	45 zł
SHIZM (PL)	46 zł
SHOGUN TOTAL WAR (PL)	49 zł
SHOGUN+MONGOL INVASION(PL)	114 zł
SID MEIERS SIMGOLF	114 zł
SILENT HUNTER 2 (PL)	89 zł
SILENT HUNTER COMM. ED.	48 zł
SIM CITY 3000 (PL)	37 zł
SIMS (PL)	89 zł
SIMS BALANGA (PL)	74 zł
SIMS RANDKA (PL)	74 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	55 zł
SIMS WAKACJE (PL)	74 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	74 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	155 zł
SONIC 3D(PL)	47 zł
SOUL REAVER	39 zł
SOUL REAVER 2	114 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDERMAN MOVIE	155 zł
STAR TREK DOMINNION WARS (PL)	49 zł
STAR WARS ROGUE SQUADRON	74 zł
STAR WARS X-WING COLLECT.	74 zł
STAR WARS: EPISODE I: RACER	74 zł
STARCRAFT+BROODWAR	48 zł
STARMAGEDDON (PL)	45 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	155 zł
STING (PL)	45 zł
STUNT GP (PL)	24 zł
SUBMARINE TITANS (PL)	19 zł
SUDDEN STRIKE(PL) ▾	49 zł
SZACHY 2001 (PL)	48 zł
SZACHY 98 (PL)	19 zł
Ś.W.I.N.I.E. (PL)	19 zł
TARZAN - DISNEY	24 zł
TAXI DRIVER (PL)	25 zł
TENNIS MATERS SERIES	44 zł
TEST DRIVE 6 (PL)	20 zł
TOCA	20 zł
TOCA 2 (PL)	20 zł
TOMB RAIDER 1	39 zł
TOMB RAIDER 2	39 zł
TOMB RAIDER 3	39 zł
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV.	74 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	89 zł
TONY H. PRO SKATER 3	149 zł
TONY HAWK S PRO SKATER 2 ▾	38 zł
TOON CAR	19 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	20 zł
TRIBES 2	46 zł
TROPICO (PL)	49 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	49 zł
TROPICO ZŁOTA EDYCJA (PL)	99 zł
TWIERDZA - KRUCJATA (PL)	46 zł
TWIERDZA (PL)	89 zł
TZAR (PL)	20 zł
ULTIMA IX: ASCENSION	28 zł
ULTIMA ONLINE BLACK THONS REV.	109 zł
UNDYING	37 zł
UNREAL	19 zł
VAMPIRE	46 zł
VIRTUA TENNIS	89 zł
WARCRAFT + BATTLE NET	44 zł
WARCRAFT 3 (PL)	114 zł
WARD (PL)	19 zł
WARLORDS BATTLECRY 2	39 zł
WARRIOR KINGS (PL)	89 zł
WATCHMAKER ▾	39 zł
WEHIKUŁ CZASU (PL)	20 zł
WIGGLES (PL)	89 zł
WIZARDRY 8 (PL) 9-2002	45 zł
WOODY WOODPECKER(PL)	74 zł
WORLD WAR 3	49 zł
WORMS 2	28 zł
WORMS BLAST (PL)	45 zł
WORMS W. PARTY+KOSZULKA	74 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
WYŚCIGI WYKRĘTÓW ▾	20 zł
ZEUS PAN OLIMPU (PL)	89 zł
ZIELONE BERETY (PL)	64 zł

NOWOŚĆ *
WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY ▾
ZAPOWIEDZ ⧗

NISKA CENA

- **SAMMY** – 9,90 zł. Gra zręcznościowa dla dzieci w 3D. Bajkowy świat i Ty. Grałeś w Raymana ? - zagraj w Sammego!
- **SEARCH & RESCUE 3** – 14,90 zł. Pilotuj jeden z 3 śmigłowców ratunkowych amerykańskiej straży wybrzeża US Coast Guard.
- DARKENED SKYE (PL) – 19zł
- F1 MANAGER – 19zł
- EMERGENCY (PL) – 19zł
- RALLY CHAMPION (PL) – 19zł
- ETHERLORDS (PL) – 26zł
- WYSPA 7 SKARBÓW (PL) – 19zł
- CRAZY MINIGOLF – 9,90 zł. Golf 3D. Graj na statku, na zamku, w nietypowych miejscach.
- BAIT – 9,90 zł. Poprowadź naszego robaka przez różne poziomy. Grafika 3D.
- EVIL TWIN – ~~69zł~~ 19zł
- SUBMARINE TIT.(PL) – 19zł
- ERACER (PL) – 19zł
- MORTYR (PL) – 19zł

ZAPOWIEDZI

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Niżej wymienione tytuły lada chwila ukażą się na polskim rynku. Jeśli zamówisz je przed ich premierą zyskasz: paczkę dostajesz zaraz po polskiej premierze gry • korzystasz z licznych promocji • cena jak zwykle będzie dużo niższa od detalicznej • dostaniesz pełną oryginalną grę w profesionalnym opakowaniu.

- **NEVERWINTER NIGHTS (PL)** – ~~129zł~~ 114zł. ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA SUBMARINES GRATIS. PREMIERA 6.10.2002
- **ICEWIND DALE 2** – ~~99zł~~ 89zł. ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA MEGA PINBALL GRATIS. PREMIERA 15.10.2002
- **MORROWIND** – ~~99zł~~ 89zł. ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA MINIGOLF GRATIS. PREMIERA 20.11.2002

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 17.09.2002.

Poszło w piach

Dune Generations

Świat Dune od ponad 30 lat wzbudza silne emocje wśród miłośników science fiction. Ta niezwykła powieść o życiu na piaszczystej, a mimo to bezcennej planecie, wokół której - metaforycznie ujmując - kręci się cały kosmos, przyniosła jej twórcy - Jamesowi Herbertowi, dwie najpoważniejsze nagrody dostępne pisarzom tego gatunku Hugo i Nebulę. Popularność sagi jest tak wielka, że nawet po śmierci pisarza legenda Dune kontynuowana jest przez syna twórcy Arrakis - Briana, a liczbę fanów nadal liczy się w setkach tysięcy.

Nic więc dziwnego, że Dune towarzyszy nam w najbardziej interaktywnej postaci - gry - i to już od 10 lat! Jakość tych ostatnich nie była jednak niezmienna. Pierwsze dwie - Dune (adventure) i Dune 2 (jedna z pierwszych strategii czasu rzeczywistego) - były znakomite. Następne - Dune 2000 i Frank Herbert's Dune - bardzo słabe. Ostatnia z Dune - Emperor: Battle for Dune, ponownie podniosła wysoko sztandar z czerwiem. Kolejnej Dune zaś - tej z podtytułem Generations - nie będzie w ogóle.

Historia Dune Generations, pierwszej Dune online, splata się z losami Cryo Networks, jednej z podgrup Cryo, oraz kończy wraz z upadkiem tego legendarnego twórcy. Bazując na serialu telewizyjnym, przenieść nas miała w dosłownie nieskończony wszechświat rozgrywek między żywymi ludźmi. Zadaniem graczy, kierujących poszczególnymi rodami lub planetami, miały to być działania na trzech płaszczyznach - ekonomicznej, a więc bezpośrednio związanej z wydobyciem i przetwórstwem, militarnej - czyli prowadzeniem wojen nie tylko na powierzchni planet, lecz także na orbitach, a nawet między statkami międzygwiezdnymi, których nawigatorzy potrzebowali drogocennej "przyprawy", wreszcie - dyplomatycznej, zatem aliansów oraz koligacji między rodami.

To już jednak tylko historia - nić życia Dune Generations została przerwana dokładnie w momencie, gdy gra wejść miała w fazę testów zewnętrznych, a zatem tych z udziałem graczy. Z drugiej strony, być może lepiej się stało, że nie w trakcie ich trwania - wtedy wiedzielibyśmy na pewno, co nas minęło. Teraz możemy się jedynie domyślać...

N4S: Hot Pursuit 2

Platforma: **PC CD PS2 Xbox NGC**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Electronic Arts/Cenega**
Strona: **www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/**

Stopień zaawansowania: 90%



całej talii atutów wydawniczych Electronic Arts najcenniejsze są serie. Tu zaś, zaraz obok Medal of Honor i James Bond 007, stoi wielotytułowa i multiplatformowa Need for Speed. Hot Pursuit 2 jest jak na tę chwilę najnowszą pozycją na długiej liście tytułów Need for Speed. Nawiązuje, jak łatwo się domyślić, do wydanej niegdyś na PC i PSX Hot Pursuit - wyścigów, których główną zaletą było to, że prócz grupy szaleńców w sportowych samochodach udział w nich brała... policja, robiąca wszystko, by uwolnić drogi od tej plagi. Hot Pursuit 2 podąża tym samym śladem, stawiając na widowiskowość wyścigów w ujęciu zręcznościowym. Na podstawie własnych doświadczeń z wersją prasową, w jaką graliśmy w siedzibie polskiego wydawcy Hot Pursuit 2, możemy stwierdzić, że tak filmowych i interaktywnych pościgów dotąd nie było!

Głównymi bohaterami Hot Pursuit 2 są 23 licencjonowane samochody (i dodatkowo 10 w wersji policyjnej), wśród nich zaś wózki tej klasy co bmw M5, jaguar XKR coupe, mustang SVT cobra R, dodge viper GTS, porsche 911 turbo, aston martin V12 vanquish, ferrari 550 barchetta, ferrari 550 pininfarina, lamborghini murcielago, porsche carrera GT concept version, a nawet McLaren F1! HT2 pozwoli także stanąć po drugiej stronie ulicznej barykady - jako policjant, któremu płacą za to, by usunął (umownie, gdyż brak jest widocznych uszkodzeń samochodów) uciekających przed karzącą ręką sprawiedliwości piratów drogowych. Innym ciekawym trybem jest Top Cop, czyli zestaw zadań podobnych w istocie do tych wykonywanych jako Factory Driver w Porsche 2000. Warto też wspomnieć, że pościgi będą miały miejsce na ponad 20 półotwartych (drogi alternatywne) trasach o średniej długości ok. 20 kilometrów! Słowem, wygląda na to, że jeszcze tej jesieni drzemiąca w każdym z nas Żądza Prędkości zostanie wreszcie zaspokojona!





przyszły rok na PC i PS2, pojawi się także na NGC i GBA.

www.empireinteractive.com

PC CD PS2 Xbox NGC ■ *Driver 3*

Już w 2003 odbędzie się triumfalna premiera kolejnej części serii Driver. Powodem triumfu Driver 3 jest nie tylko obietnica twórców gry - brytyjskiego Reflections Interactive, że bić będzie na głowę nawet ich ostatnie dzieło - Stuntmana, ale także fakt, iż w przeciwieństwie do dwójki pojawi się nie tylko na PlayStation, lecz także pecety, Xboksy i GameCube'y!

driver.gtgames.com

Xbox ■ *Stake*

Stake, czyli stawka, to kolejny projekt Metro3D, twórców serii Armada. Stake, będące - zdaniem twórców - "najwyższą formą sportów walki" - pozwoli na starcia aż ośmiu zawodników (4 w trybie dzielonego ekranu, 8 online). Premierę Stake'a przewidziano na pierwszy kwartał 2003.

www.metro3d.com

PC CD PS2 Xbox NGC ■ *Kidd Live 2003*

Jason Kidd, rozgrywający New Jersey Nets, dołączył do okładkowych gwiazd gier serii EA Sports - ściślej - NBA Live 2003. Warto przypomnieć, że po roku przerwy obok wersji PlayStation 2, Xbox i Nintendo GameCube NBA Live 2003 pojawi się także na pecetach. Premierę NBA Live 2003 - jeszcze przed świętami.

www.ea.com/easports/platforms/games/nbalive2003/

PC CD ■ *Syberia PL*

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom graczy, firma Cenega Poland podpisała z francuskim Microids porozumienie, na mocy którego znakomita gra przygodowa Syberia pojawi się w Polsce na przełomie listopada oraz grudnia, w cenie 79 złotych i pełnej, polskiej wersji językowej.

www.syberia.info

PS2 Xbox ■ *The Lost jeszcze w tym roku*

Jak informuje Crave Entertainment, jeszcze w tym roku gracze zebrani wokół PlayStation 2 i Xboksów będą mogli sprawdzić, jak straszne (umyślnie - gra będzie horrorem) będzie The Lost - action-role-playing stworzone przezeń na bazie Unreal engine! Czekamy z zjeżonym włosem na głowie.

www.thelost.com

PSOne ■ *Remake'i Final Fantasy na PSOne*

Jeszcze tej jesieni w ojczyźnie Square, twórców jednej z najpopularniejszych serii japońskich gier role-playing - Final Fantasy - pojawią się remake'i pierwszej oraz drugiej części sagi! Jak dotąd nie wiadomo, czy i ewentualnie kiedy dotrą one do Stanów Zjednoczonych oraz Europy...

www.squaresoft.com

PC CD ■ *Warcraft III dodatek?*

Jeśli nawet miał powstać dodatek do tej święcącej triumfy popularności strategii czasu rzeczywistego, kolejnego przejawu geniuszu Blizzarda - to... chyba nie prędko. Z wywiadu przeprowadzonego przez CNN Money z przedstawicielem "Śnieżnej Burzy" - Billem Roperem, wynika bowiem niezbicie, że choć faktycznie rozważane jest rozwinięcie Warcraft III, podobnie jak Beyond the Dark Portal powiększał świat Warcraft II - nie nastąpi to przed upływem 12-18 miesięcy... cóż, dobrze wiedzieć, że taka szansa w ogóle istnieje.

www.blizzard.com/war3/

PC CD ■ *EverQuest RTS*

Sony Online Entertaiment, jeden z trój-

Ratchet and Clank



Platforma: **PS2**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Insomniac Games/SCEE**
Strona: **www.insomniacgames.com**

Stopień zaawansowania: **85%**



Ratchet and Clank, czyli Zębatka i Brzdęk, to nowi bohaterowie Insomniac Games, twórców postaci Smoka Spyro (trylogii Spyro the Dragon) i zarazem pierwszy tytuł tego producenta na PS2. Brak doświadczenia w tworzeniu na tę platformę nie przeszkodził Ratchet and Clank sięgnąć w trakcie tegorocznych E3 po laury najlepszej gry platformowej i zakończyć pokaz jako jednej z Najlepszych Gier zaprezentowanych na targach!

Ratchet and Clank jest kosmiczną platformówką 3D z dwójką niezwykłych bohaterów - Ratchetem i Clankiem - zespolonych w jeden mechanizm idealny. W tym przypadku niewiele jest metafory - w czasie gry bowiem Ratchet przenosić będzie małego robota Clanka. W zamian za użyczenie mu nóg Clank pozwoli Ratchetowi przemieszczać się w innych środowiskach niż ziemia, służąc w powietrzu jako podręczny (ściślej - "napleczny") śmigłowiec, w kosmosie - silnik odrzutowy, w wodzie zaś - śruba napędowa. Obaj przemierzać będą światy gry (m.in. stacje orbitalne czy podwodne miasta obcych) śladem złowrogiego Chairmana Dreka, który planuje stworzenie planety idealnej. I choć sam cel nie jest niczym nagannym, to z środkami jego realizacji, polegającymi na kradzieży najlepszych fragmentów innych planet - niewielu ich mieszkańców jest w stanie się zgodzić...

Ratchet and Clank jednak - mówiąc najprościej - to eksploracja i walki, rozwiązywanie problemów oraz konstruowanie broni o dźwięcznych nazwach Bomb Glove, Pyrocitor, Suck Cannon czy Devastator. Wspominając o tych warto dodać, że łącznie dostępnych naszemu podwójnemu bohaterowi ma być kilkanaście różnych jej rodzajów i tyle samo technicznych gadżetów, jakie pomogą w pokonywaniu wielu rodzajów obcych - czy to dzięki brutalnej sile ognia, czy odrobinie sprytu. Insomniac Games twierdzi zresztą, że wolność wyborów i strategii jest tak duża, iż każda z gier będzie wyjątkowa! Czy tak będzie rzeczywiście - przekonamy się na przełomie listopada i grudnia.





cy ojców Role-Playing Online, właściciel m.in. EverQuesta, Star Wars Galaxies: The Empire Divided czy PlanetSide'a, planuje poszerzenie domeny własnych wpływów także o wielbicieli strategii czasu rzeczywistego. Tym ostatnim proponuje RTS, osadzony w świecie własnego oczka w głowie - EverQuesta, grę tworzoną w studiach Rapid Eye Entertainment. Oby podobny los spotkał Star Wars Galaxies - wciąż przecież czekamy na dobrą strategię na motywach tego filmowego uniwersum...

www.rapideyegames.com

PC CD PS2 NGC ■ *Brosnan w NightFire*

Znane z dbałości o szczegóły Electronic Arts zaangażowało Pierca Brosnana, aktora od kilku już lat wcielającego się z powodzeniem w tytułową rolę filmów o przygodach Agenta 007 Jamesa Bonda, by ten odegrał tę rolę w przygotowywanej przez EA grze - James Bond 007 NightFire. Dzięki temu posunięciu EA ma nadzieję ostatecznie powiązać przemysł filmowy z interaktywną rozrywką, gracom zaś ofiarować po raz pierwszy grę tak bliską filmowemu oryginałowi. Premiery NightFire w listopadzie.

007.ea.com

PC CD Xbox ■ *Conflict 2 i 3*

Zapobiegliwy duet SCi-Pivotal Games przyznał, że pracuje nad sequelami Conflict: Pustynna Burza, gry wojennej przybliżającej wojnę w Zatoce. Pierwszy z nich, przewidywany na rok 2003 i opatrzony podtytułem Desert Sabre, miałby kontynuować linię Desert Storm, podczas gdy drugi - planowany na rok kolejny, 2004, nazwany Missing Presumed Dead, przywoływać miałby czasy wojny wietnamskiej. W planach tych nie byłoby niczego dziwnego, gdyby nie to, że wciąż oczekujemy na premierę tego, który przecierać ma drogę następnym!

www.conflict.com

PC CD ■ *Neverwinter Nights PL - setki godzin grania*

Firma CD-Projekt, oficjalny wydawca Neverwinter Nights w Polsce, zdradziła więcej szczegółów na temat wersji PL tego wyśmienitego RPG-a. Jak już wiadomo, ten będzie kosztował 129,90 zł, a w pudełku - oprócz gry (na 3 płytach) - znajdą się interesujące dodatki. Jednym z nich (w chwili obecnej potwierdzonym) jest dodatkowa płyta z modami do gry, która przedłuży czas zabawy z NWN o... kilkadziesiąt godzin! Polska wersja tytułu pojawi się w sklepach pod koniec października. Bez wątpienia będzie to wydarzenie, na które warto zaczekać!

nwn.bioware.com

Najciekawsze w Sieci

GTA: Vice City

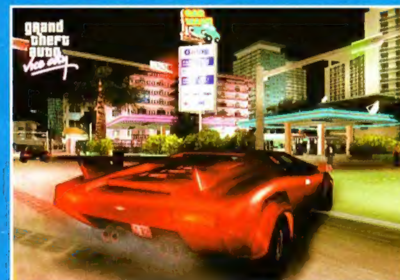


http://www.rockstargames.com/vicecity/

Przed kilkunastoma zaledwie godzinami Rockstar Games otworzyło oficjalną stronę Vice City - kolejnej gwiazdy w konstelacji Grand Theft Auto. Ta, rozpoznawalna jako część rodziny już na pierwszy rzut oka ze względu na typowe dla Rockstar intensywne wykorzystanie flasha (dla tradycjonalistów i/lub modemowców dostępne są alternatywne, nieidentyczne strony w html-u), daje cudowny przedsmak tego, co stanie się naszym udziałem już od 22 października (w Europie - od 25).

Pomysł na prezentację Vice City to prezentacja biura gliniarza Vice City Bureau of Investigations. Rozglądając się po nim, znajdujemy szafkę ze zdjęciami z miasta, a nawet zwiastunem filmowym potwierdzającym nie tylko pogłoski, jakoby w grze miały znaleźć się motocykle czy znane już z pocztówek dostępnych na www.kentpaul.com wrotkarki, ubrane tylko w bikini, ale i to, że nasz bohater będzie wyposażony w noże, a nawet piłę łańcuchową!

Wciąż nie w pełni kompletna, jednak Rockstar obiecuje, że update'y będą się zdarzać tym częściej, im mniej czasu pozostawać będzie do premiery Grand Theft Auto: Vice City. Ja mimo to już w tej chwili wiem, by nie planować niczego ważnego na początek listopada...



Primal

Platforma: **PS2**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **SCEE/SCEE**
Strona: **www.scee.com**

Stopień zaawansowania: 75%

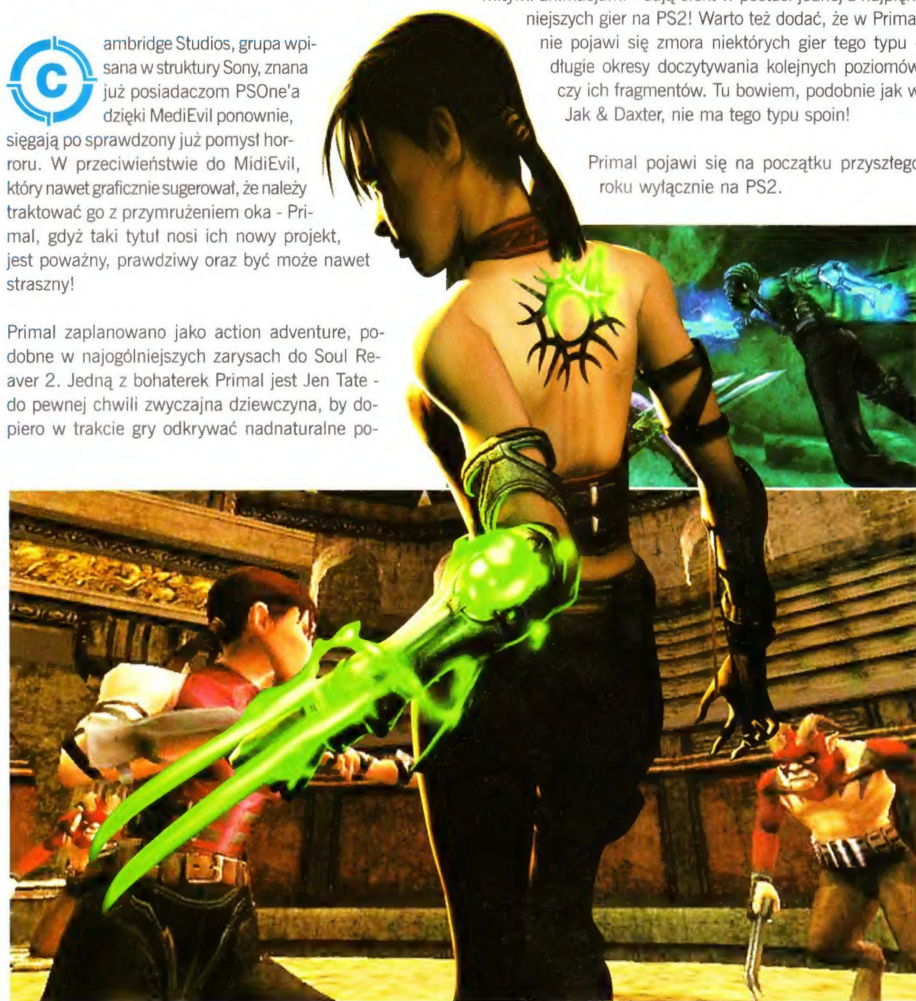


Cambridge Studios, grupa wpisana w struktury Sony, znana już posiadaczom PSOne'a dzięki MediEvil ponownie, sięgają po sprawdzony już pomysł horroru. W przeciwieństwie do MidiEvil, który nawet graficznie sugerował, że należy traktować go z przymrużeniem oka - Primal, gdyż taki tytuł nosi ich nowy projekt, jest poważny, prawdziwy oraz być może nawet straszny!

Primal zaplanowano jako action adventure, podobne w najogólniejszych zarysach do Soul Reaver 2. Jedną z bohaterek Primal jest Jen Tate - do pewnej chwili zwyczajna dziewczyna, by dopiero w trakcie gry odkrywać nadnaturalne pochodzenie, pozwalające jej przybierać postacie demonów! Drugim bohaterem gry jest Skree - kamienny gargulec, potrafiący wspinać się po pionowych ścianach i rozmawiać z posągami. Razem przemierzać będą Mortalis - świat ludzi oraz demonów, by ostatecznie przywrócić zakłóconą przez jednego z najpotężniejszych Demonów - Abaddona - równowagę między Ładem a Chaosem.

Natychmiast dostrzeganym atutem Primal jest zróżnicowanie światów, jakie odwiedzą Jen i Skree, które dzięki uszczegółowieniu i wyrazistości tekstur idącymi w parze ze znakomitymi animacjami - dają efekt w postaci jednej z najpiękniejszych gier na PS2! Warto też dodać, że w Primal nie pojawi się zmora niektórych gier tego typu - długie okresy doczytywania kolejnych poziomów czy ich fragmentów. Tu bowiem, podobnie jak w Jak & Daxter, nie ma tego typu spoin!

Primal pojawi się na początku przyszłego roku wyłącznie na PS2.



PC CD ■ *Sam & Max II w 2004!*
Już za niespełna dwa lata wielbiciele zwariowanej pary gliniarzy - Sama & Maksa (psa i królika, jakby kto pytał) - będą mieli okazję przekonać się, czy czas, jaki upłynął od czasu Hit the Road - a zatem 10 lat, obszedł się z nimi łaskawie. Sam & Max II będzie - podobnie jak jej przodek, typowo lucasową adventure - za jej podobieństwo do zakręconego oryginału zaś odpowiadać mają twórcy części pierwszej tej serii.

www.lucasarts.com

PC CD ■ *Sims Online także w Europie*
Cenega, w imieniu Electronic Arts, dementuje pogłoski, jakoby The Sims Online - internetowa wersja słynnej symulacji domu - nie miała ujrzeć światła dziennego na naszym kontynencie. Choć plotka ta miała ponoć oficjalne podłoże, na szczęście jest całkowicie nieprawdziwa i tytuł na pewno pojawi się w Europie. Wciąż trwają ustalenia dotyczące daty premiery, ale fani Simów nie mają się czego obawiać - już niedługo wirtualny świat The Sims Online stanie przed nimi otworem!

thesimsonline.ea.com

PC CD Xbox ■ *Kolejne role-playe BioWare'u!*
Pierwszy tydzień sierpnia był tygodniem objawień BioWare'u. Wtedy to okazało się, że ten jeden z najlepszych istniejących obecnie Mistrzów Gier Role-Playing - prócz Knights of the Old Republic - tworzy jeszcze dwa, jeden na PC-ta, drugi na Xboxa - autorskie, tj. oparte na własnym systemie i rozgrywające się we własnych światach tytuły!

www.bioware.com

PC CD PS2 ■ *Rockstar Vancouver*
Nasze ulubione ostatnimi czasy Rockstar rośnie w siłę. Niedawno powiększyło się o Barking Dog Studios, twórców Homeworld: Cataclysm i Global Operations, które przemianowano na Rockstar Vancouver. Rockstar Vancouver kontynuuje rozpoczęte wcześniej prace nad tytułem o wojskowym charakterze (niestety to wszystko, co udało się nam ustalić), wkrótce też podejmie się prac nad kolejnym projektem.

Warto też dodać, gwoli wyjaśnienia sytuacji, że żaden z projektów Rockstar Vancouver nie ma nic wspólnego ze znaną już grą, koncentrującą się na wojnach gangów i bazującą na filmie "Wojownicy", tworzoną przez Rockstar Toronto (uprzednio, przed utworzeniem studia Vancouver - Rockstar Canada).

www.rockstargames.com

PC CD ■ *Icewind Dale 2 PL - będą dodatki*
Firma CD-Projekt poinformowała, że polska wersja Icewind Dale 2 będzie zawierała bonus - ścieżkę dźwiękową (format Audio CD) z muzyką z gry. Dla fanów RPG jest to bez wątpienia dobra informacja, gdyż muzyka z drugiej części Icewind Dale'a jest uznawana przez fanów jako jedna z najlepszych w pozycjach RPG. Przypomnijmy - Icewind Dale 2 PL trafi na półki sklepowe w połowie września i będzie kosztował 99,90 zł.

icewind.cdprojekt.com

NGC ■ *Mario Sunshine 400 tys. w miesiąc!*
Jak informują japońskie źródła, ostatnia z gier - NGC - Super Mario Sunshine - w przeciągu pierwszego miesiąca sprzedaży została zaproszona do ponad 400 tys. domów! Czy rzeczywiście Super Mario Sunshine - przekonamy się po europejskiej premierze gry, która odbyć się ma już 25 października 2002.

www.supermariosunshine.com

PC CD Xbox ■ *SW: KotOR latem 2003*
Niestety weekendy - prócz tego, że wspaniałe - bywają także paskudne, ponie-

True Crime: Streets of L.A.

Platforma: **PS2, Xbox, NGC**
Gatunek: **AKCJA**
Producent: **Activision**
Strona: **www.activision.com**

Stopień zaawansowania: **65%**

Activision pozazdrościło Take 2 odwagi potrzebnej do wydawania niegrzecznych (ale jakże grywalnych!) tytułów w stylu Max Payne'a czy Grand Theft Auto - i postanowiło spróbować sił także w tej dziedzinie. Efektem tych prób jest tworzone przez Luxoflux, autorów serii Vigilante 8 i dreamcastowego Star Wars Demolition, True Crime: Streets of L.A. - gra, której głównym zadaniem jest przyćmić gwiazdę Rockstar i GTA!

True Crime: Streets of L.A., podobnie jak GTA, jest grą akcji wypełnioną po brzegi świszczącym ołowiem, piskami opon samochodów i krzykami walczących ludzi. Jej bohaterem będzie Nick Kang, glina z LAPD, Chińczyk pół krwi, który ze względu na pochodzenie otrzyma delikatne zadanie rozpracowania chińskich Triad. W trakcie dochodzenia (składającego się - jak zwykle w przypadku Nicka - z dużej ilości strzelanin, walk oraz pościgów) odkryje, że sięga ono głębiej, niż oczekiwał...

True Crime: Streets of L.A. składać się ma z 20 misji głównych i aż ponad 100 (!) pobocznych, które rozpoczząć będzie można, odpowiadając przez radio na wezwanie centrali. Co przy tym ciekawe, nie będzie wymagane zaliczenie ich wszystkich - zamiast tego system oceny próby oraz konsekwencje powodzenia lub porażki, np. brak dostępu do kolejnego, pokrewnego zadania. Cechą odróżniającą TC od GTA jest również nacisk, jaki położono na walki wręcz - w tym przypadku kung fu, co zbliży je do gier typu Tekken. Interesująca jest także obietnica twórców, którzy twierdzą, że nigdy dotąd nie było tak filmowych pościgów samochodów (ponad 20 różnych modeli, które można całkowicie zniszczyć) i strzelanin.

Czy jednak rzeczywiście ten interaktywny film akcji na przestrzeni ponad 400 km² wirtualnego Miasta Aniołów okaże się lepszy niż GTA: Vice City - dowiemy się już po premierze gry, a więc najwcześniej wiosną przyszłego roku.

Imprezy, imprezki

World Cyber Games 2002

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

waż trudniej jest znosić wieści, takie jak informacja pochodząca wprost od przedstawicieli LucasArts i BioWare oraz zapowiadająca, że na Knights of the Old Republic - pierwszą grę role-playing w uniwersum Star Wars, przyjdzie nam poczekać dłużej niż wcześniej zapowiadano.

Nowa data premiery Star Wars: Knights of the Old Republic to lato 2003 (premiera wersji Xbox - nieco wcześniej, bo wiosną 2003). Znając BioWare jednak, wypada wierzyć, że te kilka dodatkowych miesięcy nie pójdzie na marne.

Xbox ■ *Project Gotham - 1 mln!*
Jak informuje Microsoft - Project Gotham Racing, znakomity zręcznościowy symulator z superszybkimi samochodami w rolach głównych, stał się trzecią grą na Xboksa (po Halo i Dead or Alive 3), która zdołała przełamać magiczną barierę 1 miliona sprzedanych kopii!

GBA ■ *GBA2 na święta?*
Niepotwierdzone dotąd przez Nintendo, a oparte na solidnych podstawach pogłoski, świadczą o tym, że już w sezonie świątecznym w sprzedaży w Japonii pojawi się druga ulepszona wersja GameBoy Advance. Jego zadaniem, dzięki opcjom regulacji jasności i kontrastu, miałoby być wyeliminowane jedynego poważnego mankamentu konsolki - słabej widoczności na ekranie w normalnym świetle. Niestety jest niemal pewne, że nie pojawi się w niej podświetlany ekran.

PC CD ■ *Heroes 5 pod koniec 2003*
Konferencja prasowa 3DO tym razem okazała się wydarzeniem nadzwyczajnym - prócz kolejnego expansion packa, który pojawić się ma już w marcu 2003, padły słowa, które każące wierzyć, że kolejna pełnoprawna część serii Heroes of Might Magic - V pojawić się ma już na święta 2003! Niestety kompletnie pominięto serię Might & Magic - czyżby zatem część IX miałaby być jej ostatnią?

Xbox ■ *Halo 2 oficjalnie*
A jednak potwierdziły się pogłoski, jakoby premiera sequela najlepszej xboksowej 'sci-fi action/first-person shooter game', czyli Halo: Combat Evolved, miała się odbyć już w sezonie świątecznym 2003. Twórcą sequela będzie Bungie Software, sama gra zaś jest kontynuacją opowieści o Master Chiefie - ostatniej nadziei ocalenia ludzkości przed Covenantami. Więcej szczegółów już wkrótce - tymczasem zaś ograniczymy się do tego: Halo 2 mieć będzie tryb sieciowy przy wykorzystaniu systemu Xbox Live.

Xbox ■ *Project Gotham 2*
Informowaliśmy już, że Project Gotham Racing zdobył uznanie u ponad miliona graczy. Nic dziwnego zatem, że ich twórcy - Bizzare Creation, w porozumieniu z Microsoftem rozpoczęli prace nad sequelem tego znakomitego symulatora. Obiecują w nim ponad 50 samochodów (w tym porsche) i kilkanaście nowych miast - m.in. Edynburg i Hong Kong. Niestety premiera Project Gotham 2 planowana jest dopiero na 2004.

PS2 Xbox NGC ■ *Crank the Weasel*
Midway ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące nowej platformówki 3D - Crank the Weasel. Tytułowym bohaterem gry jest łasica o imieniu Crank; złodziej, który musi zgromadzić pieniądze na podróż zeppelinem na Rajską Wyspę. Dodatkowym atutem gry jest oprawa graficzna stylizowana na tworzone w latach 40 kreskówki Teksa Avery.
www.midway.com



Kiedy zaleją cię siły wroga, niekiedy widać na ekranie tylko ich czerwone proporce. Wtedy wiesz, że przegrałeś.



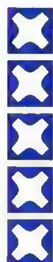
Przed walką jednostki ustawiają się w równym szyku. Za chwilę jednak zacznie się chaos wojny.

Tu podejmujesz najważniejsze strategiczne decyzje.

ACTION TIPS BONUS

Podczas bitew staraj się wykorzystywać ukształtowanie terenu - atakuj ze wzgórz, zaskakuj wroga, wypadając z lasów.

Dobra taktyka - nie dość, że odgradzasz się od wroga murami, to jeszcze pokaźną armią.



ocena

Najlepsza strategia na rynku, która połączy fanów turówek i RTS-ów.

Medieval Total War

Całe życie na to czekałem - jestem Królem Europy!

Producent: **Creative Assembly**
Dystrybutor: **LEM**
Gatunek: **przygodowa/RPG**
Wymagania: **PIII 350 MHz, 128 MB RAM,**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**



Recenzja Medieval: Total War to pierwszy moment, kiedy autentycznie żałuję, że po ostatnich (swoją drogą, bardzo przez was chwalonych) zmianach w Action Plusie duża recenzja zajmuje tylko jedną stronę. Do tej pory zawsze udawało się zmieścić wszystkie najważniejsze przemyślenia i uwagi dotyczące każdej recenzowanej u nas gry w tych 4000 znaków (ze spacjami). Z Medieval: Total War może jednak być trudno. Ta gra jest wielka. Dosłownie i w przenośni.

Medieval: Total War to kontynuacja jednej z najlepszych gier strategicznych, jakie kiedykolwiek miałem przyjemność oglądać - wydanego dwa lata temu Shoguna. Kontynuacja, jakiej po dobrej grze komputerowej można oczekiwać - grafika i oprawa graficzna zostały poprawione, większość pomysłów rozwinięta, skala przedstawionych wydarzeń znacznie powiększona. Fabuła Medieval: Total War obejmuje niemal 400 lat średniowiecznej historii Europy, przy czym tak, jak sygnalizuje to tytuł gry, robi to totalnie. Po prostu na początku gry wybierasz jedną z rządzących dynastii, potem zaś zarządzasz wszystkimi jej posunięciami przez ogromny kawał historii.

Gra toczy się na dwóch poziomach - strategicznym oraz taktycznym. W tym pierwszym planujesz posunięcia długofalowe, zarządzasz gospodarką podległych ci prowincji, prowadzisz dyplomatyczne rozmowy i dbasz o to, by dynastia za szybko nie wygasła, i wydawała za mąż córki oraz swatała synów. Na poziomie strategicznym również - tak jak w klasycznej grze Risk - przemieszczasz na mapie jednostki, zarówno te specjalne (Zabójców, Inkwizytorów, Kapłanów), jak i normalne armie. O ile jednak większość gier strategicznych ogranicza się tylko do tego, w momencie bitwy pokazując jedynie ekran ze stratami po obu stronach, Medieval: Total War umożliwia samodzielne rozegranie każdego starcia. A na poziomie taktycznym Medieval to właściwie gra całkowicie oddzielna, bardzo złożona i równie świetna jak część strategiczna.

// Taktyczna część gry - z jednej strony - oferuje niezwykle intuicyjne i proste sterowanie, zapożyczone po części z Shoguna, z drugiej zaś - daje dużo więcej możliwości niż każdy inny przeciętny RTS. //

Taktyczna część gry - z jednej strony - oferuje niezwykle intuicyjne i proste sterowanie, zapożyczone po części z Shoguna, z drugiej zaś - daje dużo więcej możliwości niż każdy inny przeciętny RTS. W grze dostępnych jest około stu różnych jednostek, dojście do tych silniejszych jest jednak uzależnione od funduszy, jakie przeznaczasz na rozwój technologii wojennych. Każdą z nich możesz ustawić w kilku różnych szykach bojowych, a ich zachowanie możesz modyfikować na polu bitwy przy użyciu kilku rozkazów. Mimo tej pozornej prostoty, w połączeniu z różnym ukształtowaniem terenu, zróżnicowanym charakterem jednostek, możliwością oblegania twierdz przy użyciu kilkunastu maszyn oblężniczych, wpływem drzew oraz innych naturalnych przeszkód terenowych na walkę, możliwością wprowadzania na mapę nowych jednostek w zastępstwie tych wybitych do nogi system taktycznego rozgrywania bitew wymaga tęgiego umysłu, a jednocześnie daje niezwykłą satysfakcję po każdym zwycięstwie. Bitwy zachwycają też rozmachem - przy większych starciach na ekranie widać niemal zawsze kilkaset jednostek, a ich liczba nierzadko przekracza 1000. Tak potężnej skali działań już dawno nie widzieliśmy w grze strategicznej i choćby z tego powodu Medieval wybija się ponad przeciętność.

Medieval: Total War na pewno zdobędzie serce każdego prawdziwego fana strategii. To jedna z najlepszych gier gatunku, doskonale łącząca dwa światy - strategiczne zarządzanie prowincjami i taktyczne dowodzenie jednostkami. Oferuje bardzo wiele możliwości, mnóstwo szczegółów i elementów, których nie było w Shogunie. Jednym z nich są Generałowie, scharakteryzowani 5 parametrami, stojący na czele twoich armii. Utrzymywanie z nimi dobrych kontaktów jest tak samo ważne, jak zachowanie pokoju z sąsiednimi krainami - przynajmniej do czasu, kiedy uznasz, że jesteś już na tyle silny, by zmieść ich z powierzchni ziemi. Ta gra stanie się twoim życiem, tak jak stała się moim. Jest wielka - zarówno dosłownie, jak i w przenośni.

MeDivil

Średnie średniowiecze: Nazwa średniowiecze oznacza w historiografii okres między schyłkiem starożytności (ok. IV-V w.) a początkiem okresu nowożytnego (XV w.). W innych językach określa się je jako medium aevum, moyen âge, middle age, Mittelalter.





Spauzuj grę i wciśnij [F2] na ekranie opcji. Wpisz funexplore - zobaczysz całą mapę.

Tak jak i cała gra, tak grafika mocno wzorowana jest na serii Settlers.

Jak widać, wikingowie zawędrowali daleko podczas łupieżczych podróży.

Bez tych drogowskazów na skrzyżowaniach wikingowie gubią się we własnej wiosce!!!

Cultures 2: The Gates Of Asgard

Wikingowie na horyzoncie!!



Przyznam szczerze: gdybym był którymś z programistów w firmie Blue Byte, pracujących nad serią gier Settlers, po obejrzeniu Cultures 2 wytoczyłbym proces tym, którzy spłodzili ten tytuł. Nie dość bowiem, że 95% pomysłów jest tutaj żywcem przeniesionych z Settlersów, to jeszcze wykonano dużo gorzej niż w przypadku oryginału. A nawet gdybym nie zdecydował się, by wytoczyć pozew sądowy, na pewno żądałbym satysfakcji na ubitej ziemi.

Fabuła Culutres II jak na grę tego typu jest zaskakująco rozbudowana. Jormungand, wąż Midgardu, w legendach opasujący całą planetę swoim wielkim cielskiem, może doprowadzić do końca świata. Jedyny sposób, by znaleźć wyjście z tej kłopotliwej sytuacji i zapewnić byt kilku kolejnym pokoleniom wikingów, to pokonanie węża. By to osiągnąć, należy zebrać trzech dzielnych wojowników, którzy zjednoczą wszystkich nordyków w walce z mitycznym potworem z rozdwojonym językiem. Na szczęście w ostatecznej walce Jormungand okazuje się dużo mniejszy, ale zanim staniesz z nim twarzą w twarz, musisz przejść kilkanaście misji zarządzania surowcami i kierowania podwładnymi. Bo ty, graczu, jesteś w Cultures 2 wodzem niewielkiego plemienia wikingów i to na twojej głowie spoczywa ciężar prowadzenia ziomków ku lepszej przyszłości.

Ciężar to spory z dwóch powodów. Po pierwsze, twórcy gry wprowadzili do niej mnóstwo drobnych szczegółów oraz drobiazgów - głównie z zakresu gospodarki i ekonomii - o których musisz pamiętać i własnoręcznie je ustawiać. Na początku nie drażni to zbytnio, ale w późniejszych misjach zamienia się w administracyjny, papierkowy koszmar. I to koszmar, z którego nie możesz się obudzić. Po drugie, ogromne ślamazarstwo twoich podopiecznych i ich niewielka domyślność. Wykonanie większości czynności - poza podstawowymi, takimi jak obrona przed atakiem czy pomoc przy budowie stawianych w pobliżu konstrukcji - musisz przydzielić im osobiście, a robią to w ślimaczym tempie. W efekcie zamiast ratować świat, zajmujesz się nudną administracją. Dobrze, że przynajmniej grafika jest w porządku.

Borek

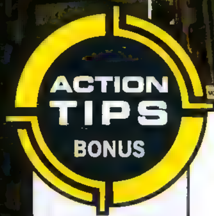
ocena:

Grafika ładna, ale współczynnik grywalności niski.



Producent: JoWood
Dystrybutor: CD-Projekt
Gatunek: RTS
Wymagania: PIII 400 MHz, 64 MB RA
Akcelerator: 8MB
Multiplayer: tak
Inne platformy: nie





Cheatowanie w takiej grze nie przystoi. Po prostu - ćwicz cierpliwość i spostrzegawczość.

Jakie jest rozwiązanie tego problemu? A może pójdę się napić?

Hmmmm? Hmmmmmm? Hmmmmmmmmm? O! Już mam!

Piramidki klocków Mahjongga możesz obracać pod dowolnym kątem.

3D Mahjongg

Nowy wymiar chińskiej łamigłówki.



Podczas gdy hardcore'owi gracze śrubują poziomy doświadczenia w Dungeon Siege'u lub dziesiątkują przeciwników w multiplayerze Return To Castle Wolfenstein, ich dziewczyny, matki, wujkowie i ojcowie spędzają czas przy klasycznym Pasjansie, Saperze i kilku innych pulptiowych przebojach. Gra dla mamy musi być prosta, uruchamiać się bez problemu, mieć proste, przejrzyste zasady i nie może wymagać zbyt wielkich umiejętności manualnych. Ta specyfikacja jak ulał pasuje do wydanej przez firmę Manta gry 3D Mahjongg - dlatego też sądzę, że to właśnie mamy oraz siostry prawdziwych graczy będą przede wszystkim zainteresowane tym tytułem.

Nie znaczy to wcale, że gra jest słaba - gdyby np. dodawano ją gratis do jakiegoś magazynu, brałbym w ciemno. 3D Mahjongg wiernie oddaje zasady zabawy w popularną, szczególnie w Szanghaju, tradycyjną dalekowschodnią układankę, a dzięki trójwymiarowemu środowisku pozwala na obracanie planszy z klockami - nie ma zatem możliwości, by przegapić jakąkolwiek sekwencję. Kilkadziesiąt wariantów ustawień piramidki, wiele rodzajów klocków, niezła klimatyczna muzyka i czytelny system pomocy - a więc to, co dystrybutor chwali na pudełku - jest tu rzeczywiście. Sam Mahjongg to poza tym gra, która uzależnia jak mało co, więc i tutaj nie ma słabych punktów. Kłopot polega na tym, że najróżniejsze komputerowe Mahjonggi ściągnąć można za darmo z Internetu - jest to bowiem jeden z popularniejszych tematów gier typu freeware czy shareware, a poziom wykonania tej akurat, komercyjnie sprzedawanej gry, nie jest wcale jakoś wyraźnie wyższy. Dlatego właśnie to darmowa myszka sprawia, że gra może odnieść sukces. Przyciągnie uwagę mamy przechodzącej obok półki z grami w hipermarkecie, skusi zachęcającymi tekstami na pudełku i estetycznym wydaniem, że decyzja o zakupie jest słuszna dzięki niskiej cenie. Ale czy ktoś, kto zbiera grosz do grosza, byleby tylko wystarczyło na najnowszy superprzebój, tak się zbałamuci marketingowymi sztuczkami? Wątpię.

Func

ocena:

Dobrze wykonana klasyczna gra logiczna.



Producent: Crystal Interactive
Dystrybutor: Manta
Gatunek: logiczna
Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM
Akcelerator: 8MB
Multiplayer: nie
Inne platformy: nie

Wehikuł Ragnarok: Wikingowie, zwani największymi odkrywcami wczesnego średniowiecza, zwiedzili całkiem pokaźny kawałek świata. Wszystko dzięki wiosłowo-żaglowym łodziom - drakkarom - z jednym masztem i żaglem rejowym, 16 parami wioseł oraz wiosłem sterowym.



Do tych w czarnym nie strzelamy - to nasi ludzie.

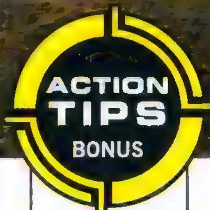
Gra stawia na dyskretne skradanie się, ale czasem trzeba pociągnąć serią.



Sum Of All Fears przenosi cię z lokacji na lokację, z kontynentu na kontynent. Nie będziesz narzekał na nudę.



Akcja toczy się głównie w zamkniętych lokacjach i budynkach. Czasem wygląda to bardzo efektownie.



Podczas gry wciśnij Enter na klawiaturze numerycznej i wpisz: teamshadow. Twój zespół stanie się niewidzialny dla przeciwników.

Sum Of All Fears

W sumie już to gdzieś widziałem.



ocena

Towarzysz broni Ghost Recona, jednak mniej doświadczony w walce.

Producent	**Red Storm**
Dystrybutor	**Play-It**
Gatunek	**taktyczny FPP**
Wymagania	**PIII 450 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator	**16 MB**
Multiplayer	**tak**
Inne platformy	**nie**

Recenzję zaczniemy dość nietypowo. Film "Spider-Man", który trafił na ekrany amerykańskich kin w pierwszej połowie roku, nieoczekiwanie stał się jednym z największych przebojów kasowych w historii kina. Bardzo długo utrzymywał się na pierwszym miejscu najchętniej oglądanych filmów, wywołując tym samym renesans zainteresowania superbohaterami (dzięki temu niedługo obejrzymy m.in. film "Daredevil"). Pojawił się jednak obraz, który zepchnął "Spider-Mana" z piedestału. Była to "Suma wszystkich strachów", film przedstawiający walkę dzielnych amerykanów ze światowym terroryzmem - oczywiście w konwencji politycznego thrillera. Gra Sum Of All Fears jest adaptacją tego właśnie (minus Ben Affleck), ale kiedy ją odpaliłem, odniosłem wrażenie, że programiści z Red Storm nie tylko fabułę tego filmu adaptowali.

Cóż się bowiem okazuje? Sum Of All Fears już od pojawienia się pierwszego menu kojarzy się z wcześniejszym tytułem zespołu Red Storm, zatytułowanym Ghost Recon. Podobne rozłożenie tych samych opcji, ta sama czcionka, niemal niezmienione okienka, gdzie pojawiają się informacje o celach misji i o jej tle fabularnym. Miałem nadzieję, że to swoiste deja vu opuści mnie przynajmniej po rozpoczęciu pierwszej misji, ale stało się coś wręcz przeciwnego - engine Ghost Recona spoziera na mnie z ekranu monitora, mrugając zachęcająco celownikiem wybranego właśnie guna antyterrorysty. Cóż, służba nie drużba - zagrałem!

Podobnie jak film, tak i gra rozpoczyna się od wybuchu bomby atomowej w jednym z amerykańskich miast. CIA oskarża o spowodowanie tej tragedii nowego prezydenta Rosji. Szybko jednak okazuje się, że za zamachem stoją terroryści, którzy celowo kierują podejrzenia na Republikę Rosyjską - by wywołać wojnę między dawnymi wrogami z okresu Zimnej Wojny. Jako dowódca jednostki szkolonej do walki z terroryzmem stajesz na czele elitarnego oddziału specjalnego, a twoim zadaniem jest pomyślne ukończenie 11 postawionych przed tobą misji. W trybie gry dla wielu graczy dochodzi do tego jeszcze pięć map przeznaczonych specjalnie dla multiplayera i kilka całkiem niezłych trybów gry w Sieci.

// Sum Of All Fears bawiłoby dużo bardziej, gdyby nie to, że w gruncie rzeczy jest to rozbudowane rozszerzenie do Ghost Recona. //

Sum Of All Fears bawiłoby dużo bardziej, gdyby nie to, że w gruncie rzeczy jest to rozbudowane rozszerzenie do Ghost Recona. Licząc na to, że grę kupią także ci fani filmu, którzy normalnie nie spojrzeliby nawet w sumie na dość skomplikowanego Ghost Recona, uproszczono sposób wydawania rozkazów członkom drużyny oraz ogólnie - grę. To należy uznać za minus, plusem natomiast jest kilka nowych rozkazów dostępnych dowódcy oddziału specjalnego. Dzięki nim możesz teraz rozkazać podwładnym, by otworzyli drzwi czy wrzucili do wskazanego pomieszczenia granaty ogłuszające (flashbang). Wzbogaca to rozgrywkę o tyle, że w Ghost Reconie podwładni jedynie ciągnęli się za prowadzącym jednostkę, wspierając go ogniem, nigdy zaś nie wysuwali się na czoło.

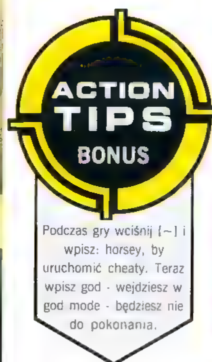
Niestety nie poprawiono innych błędów Ghost Recona. Żołnierze jednostki specjalnej kierowani przez komputer nie charakteryzują się zbyt wysoką sztuczną inteligencją i właściwie większość zadań będziesz musiał realizować samodzielnie, bowiem twoi podkomendni, pozostawieni sami sobie, szybko padają od strzałów tradycyjnie już sprytnego oraz przebiegłego wroga. Trudno zrozumieć, dlaczego programiści z Red Stormu tak uparcie czynią przeciwników bardziej inteligentnych od żołnierzy pozostających pod rozkazami gracza. Gdyby ich możliwości były zrównoważone, gra - jak uważam - byłaby o wiele ciekawsza i nie doprowadzałaby do ataków furii. Pewnie poprawi to patch, ale takie odkładanie rozwiązań na zaś nie najlepiej świadczy o programistach.

Decyzja kupić/nie kupić w przypadku Sum Of All Fears sprowadza się głównie do ceny. W stosunku do Ghost Recona gra zdaje się nieco uboższa i mniej ciekawa, na pewno jednak zapewni kilka(naście) godzin rozrywki tym, którzy tego typu tytuły (a więc i Ghost Recon) po prostu lubią. Jeśli jednak nie masz zbyt wiele pieniędzy (a kto dziś ma ich dużo?), poczekaj na Rainbow Six: Raven Shield. Na pewno da ci więcej frajdy niż "Suma wszystkich strachów".

Tymo

Antyterrorysta w kostiumie: Główną rolę w filmie "Suma wszystkich strachów" zagrał Ben Affleck, jeden z bardziej wziętych aktorów młodego pokolenia. Affleck będzie odtwórcą jednej z ról w innym filmie, zapowiadającym się na prawdziwy przebój - kinowej adaptacji komiksu o przygodach Daredevila, niewidomego superbohatera.





Podczas gry wciśnij [~] i wpisz: horsey, by uruchomić cheaty. Teraz wpisz god - wejdziesz w god mode - będziesz nie do pokonania.



Mobile Forces

Bić Czerwonych!!! Bić Czerwonych!!!

Tryb multiplayer, wprowadzony do gier FPP jeszcze w czasach starożytnych - kiedy wszyscy zachwycaliśmy się pierwszym Quake'iem - a udoskonalony w czasach, o jakich nie wypada już powiedzieć "dawno i nieprawda", czy doskonałym Counterstrike'iem, tak bardzo zmienił oblicze gier, że zaczęły się ostatnio pojawiać tytuły skoncentrowane właściwie wyłącznie na trybie gry dla wielu graczy. A jeśli nawet nie dla wielu w dosłownym znaczeniu tego słowa, to przynajmniej dla jednego gracza i kilku botów, udających (za pomocą sztucznej inteligencji) prawdziwych przeciwników. Po pojawieniu się docenionego przez krytyków oraz graczy Global Operations czas na Mobile Forces - grę opartą o podobny, ale odrobinę rozszerzony, pomysł.

Jak każda porządna gra, jaką przeznaczono dla wielu graczy, Mobile Forces nie ma fabuły. Ma natomiast 11 aren i dwa zespoły - Czerwonych i Niebieskich - stające naprzeciw siebie w pojedynku na śmierć i życie. Ten może toczyć się według jednego z ośmiu trybów czy zestawów zasad. Zatem pojawi się normalny deathmatch, deathmatch drużynowy, tryby polegające na utrzymaniu danego punktu na mapie lub obronę bazy - łącznie jest ich osiem, zróżnicowanych i zapewniających, że zabawa nigdy nie będzie taka sama. Kolejną nowinką, jaką wprowadzono do gry, jest możliwość używania pojazdów bojowych i to zarówno zasiadając za ich kółkiem, jak i wciskając się z karabinem w dłoni na pakę. Park maszynowy jest dość skromny - są tu tylko cztery różne wozy - ale zachowanie się pojazdów oddano z niezwykłą dbałością o fizyczny model jazdy, jednocześnie nie przeginając z realizmem, przez co nawet korzystając nieustannie z tych samych wozów czerpiesz z tego sporą frajdę.

Ogromne wrażenie zrobiły na mnie boty - zachowują się wystarczająco nieprzewidywalnie, a jednocześnie sensownie, świetnie też radzą sobie z obsługą pojazdów. Dzięki nim nawet bez grupki przyjaciół Mobile Forces daje adrenalinowego kopniaka, a z żywymi przeciwnikami pozwala spędzić naprawdę mnóstwo czasu.

MenTor

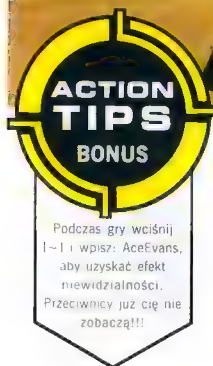


ocena

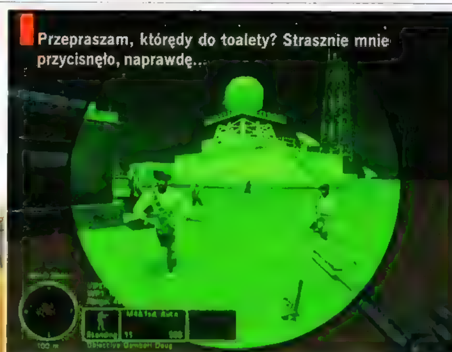
Bardzo dobry FPS, ale tylko dla tych, którym niepotrzebna jest fabuła.

Producent	Majesco Entertainment
Dystrybutor	Cenega
Gatunek	FPS
Wymagania	PIII 350 MHz, 64 MB RAM
Akcelerator	16 MB
Multiplayer	tak
Inne platformy	nie





Podczas gry wciśnij [~] i wpisz: AceEvans, aby uzyskać efekt niewidzialności. Przeciwnicy już cię nie zobaczą!!!





Delta Force: Task Force Dagger

Zamieszanie w Afganistanie!

Jak tak dalej pójdzie, przemianujemy (u nas w redakcji) okres wakacyjny z sezonu ogórkowego na sezon taktycznych strzelanin. Na rynku panuje posucha, w mieście nie ma właściwie żadnego towaru - za wyjątkiem FPP-ków, w których zamiast strzelania trzeba również nieco pogłówkować. Ukazały się udane rozszerzenia do Ghost Recona i Operation Flashpoint, świetny i dynamiczny Conflict: Desert Storm już wkrótce trafi na sklepowe półki. Do tego grona dołączyła też nowa edycja Delta Force, oficjalnie dodatek, ale na szczęście i równie oficjalnie, i całkowicie samodzielny. Duża atrakcją Task Force Daggera jest na pewno to, że misje tu zawarte rozgrywają się w Afganistanie, pojawiają się zatem w nim wszystkie nazwy i miejsca znane z amerykańskiej wojny z ukrywającymi się w jaskiniach terrorystami.

Zabawa nie różni się niczym od innych, podobnych gier. Wybierasz kolejną misję w kampanii lub jedną z gotowych misji pojedynczych, dobierasz uzbrojenie dla żołnierza, zapoznawszy się uprzednio z celem misji oraz warunkami jej ukończenia. Klikasz Start, czekasz chwilę i zaczyna się misja. Dostępny arsenał, jak również rodzaj zadań stawianych przed graczem to właściwie standard, do jakiego gatunek ten już nas przyzwyczaił (jedyną różnicą jest tu fakt, że misje rozgrywają się w Afganistanie, ale tak naprawdę mogłyby spokojnie toczyć się w innym arabskim kraju).

Niestety Task Force Dagger jest również niebezpiecznie podobny do podstawowej wersji Delta Force: Land Warrior, która kiedyś uznawana była za bardzo dobrą, teraz jednak jej engine zestarzał się. Bitmapa, ukazująca broń, jaką trzymasz w garści, niezwykle proste trójwymiarowe obiekty, właściwie opustoszałe budynki czy rozmywający się krajobraz są po prostu brzydkie. Irytują też inne błędy - prosta animacja żołnierzy, słabe AI przeciwników czy nawet to, że podczas czołgania się przemieszczasz się jedynie nieco wolniej niż w pełnym biegu. Jedyny doskonały pomysł - możliwość korzystania z bezpośredniego przekazu wideo z satelity - to za mało. Task Force Dagger ustępuje niestety konkurentom.

Jah Jah



ocena

Shooter z Afganistanu dużo słabszy od poprzednich części gry.

Producent	Novalogic
Dystrybutor	Cenega
Gatunek	taktyczny FPS
Wymagania	PII 350 MHz, 64 MB RAM
Akcelerator	16 MB
Multiplayer	tak
Inne platformy	nie

Afganistan walczy: Rządzących w Afganistanie Talibów świat poznał po raz pierwszy, kiedy wprowadzili rygorystyczne, zgodne z Koranem prawo. Po raz drugi, gdy udzielili schronienia Osamie ben Ladenowi. Aktualne informacje o tym kraju znajdziecie na stronie http://www.afgha.com/.



Czasami na ekranie jest kolorowo jak na dyskotece.

Symbolika dość ryzykowna - ale uzasadniona przez fabułę.

ACTION TIPS BONUS

Icewind Dale II to długa i trudna przygoda. Nie unikaj walki, bo pod koniec twoi bohaterowie będą po prostu za słabi.



Twoja przygoda toczy się głównie na lodowych przełęczach i w podziemnych jaskiniach.



ocena

Czasy się zmieniają i nawet w RPG trzeba teraz dopieścić oko. Tego tu brakuje.

Producent:	**Black Isle**
Dystrybutor:	**CD-Projekt**
Gatunek:	**przygodowa/RPG**
Wymagania:	**PIII 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB**
Multiplayer:	**tak**
Inne platformy:	**nie**

Icewind Dale II

A tam ciągle ziąb i siarczysty mróz.



Firma CD-Projekt, będąca polskim dystrybutorem gry Icewind Dale II, reklamuje ten tytuł razem z dwoma innymi wielkimi RPG-ami, które zaraz po wakacjach trafią na nasze komputery, wszystkie oczywiście w profesjonalnych polskich wersjach językowych (poważnie!). Te wielkie RPG-owe premiery jesieni to Neverwinter Nights i Morrowind, oba przełomowe, oba wprowadzające nową jakość do gatunku. W porównaniu z nimi Icewind Dale II to niestety tytuł z zupełnie innej ligi i zestawianie tych trzech tytułów razem jest chyba trochę nie na miejscu.

// Znany z Baldur's Gate'a silnik Infinity ma sporo uroku, ale od czasu gdy zagrałem w Neverwinter Nights, nie robi już takiego wrażenia. Nowe zasady, nowe rasy i profesje, nowe bronie, czary, artefakty i przeciwnicy to oczywiście plusy gry, ale ich wpływ na grywalność nie jest aż tak duży. //

Icewind Dale II jest prawdopodobnie ostatnim przygotowywanym przez firmę projektem RPG, który nawiązuje wyglądem i sposobem prowadzenia rozgrywki do stylu spopularyzowanego przez gry, takie jak Fallout czy Baldur's Gate. Znasz go na pewno - dwuwymiarowa grafika, ale w izometrycznym rzucie, umieszczone w centralnej części ekranu okno akcji, otoczone zestawem ikonek, a do tego proste animacje walk. Grałeś w Baldur's Gate, grałeś w Planescape: Torment, grałeś w Arcanum, grałeś wreszcie w pierwszy Icewind Dale - i tutaj odnajdziesz się bez problemu. To samo sterowanie, to samo doświadczenie - jedynie fabuła inna.

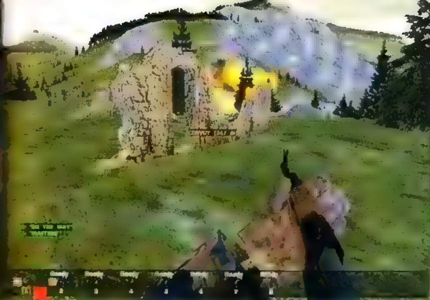
A ta przedstawia - jak zwykle zresztą - czas wielkiej próby. Hordy goblinów, nie wiadomo skąd i nie wiadomo dlaczego, zalały wojenną pożogą spokojne i dostatnie do niedawna miasta mroźnej północy Zapomnianych Królestw. W obronie Imperium stają drużyny podróżników - część z nich chce po prostu chronić własne ziemie przed najazdem goblinoidów, inni chwytają za broń tylko i wyłącznie z miłości do brzęczącego grosiwa. Gracz przejmuje kontrolę nad jedną z takich drużyn - stworzoną samodzielnie lub wybraną z kilku już przygotowanych przez twórców gry - ta dociera łodzią do miasta Targos. Tam szybko zostajesz wciągnięty do akcji, pierwszy quest pojawia się pół minuty po zejściu z pokładu okrętu.

Na bardzo tradycyjny i pozbawiony jakichkolwiek oryginalnych rozwiązań charakter Icewind Dale II można by - od biedy - przymknąć oko. Tytuł zaczęto przygotowywać wkrótce po zakończeniu prac nad Icewind Dale'em, zmiana engine'u w ich trakcie byłaby rzeczywiście pozbawiona sensu. W takiej jednak sytuacji twórcy ze szczególną uwagą powinni przysiąść nad fabułą, zawartymi w niej questami - by właśnie tym przyciągnąć graczy, jeśli nie oprawą graficzną czy nowatorskimi pomysłami. Tymczasem questy w Icewind Dale II zaskakują wtórnością. Od czego gra się zaczyna? Od usunięcia z portowego magazynu grupki słabych przeciwników niskiego poziomu. Gdy to przeczytałem, szczęka opadła mi do samej ziemi. Grałem w swoim życiu w co najmniej kilkanaście RPG-ów fantasy i ten właśnie quest - wycięcie w pień szczurów, nietoperzy czy innych słabych potworów - to najbardziej banalny, najczęściej nadużywany sposób, by rozpocząć przygody. Widząc to w Icewind Dale II, grze, która technologicznie już w chwili wydania odstaje od dzisiejszych standardów, poczułem się mocno rozczarowany. Oczekiwałem oldschoolowej rozgrywki i ciekawej, nieoczekiwanej opowieści. Otrzymałem natomiast hack'n'slash, który żadnego weterana gier RPG nie będzie w stanie zaskoczyć.

Takie narzekania na Icewind Dale II można by jeszcze snuć długo. Znany z Baldur's Gate silnik Infinity ma sporo (ręcznie malowane lokacje) uroku, ale od czasu gdy zagrałem w Neverwinter Nights, nie robi już to takiego wrażenia. Nowe zasady (3 edycja D&D), nowe rasy i profesje udostępnione graczom, nowe bronie, czary, artefakty i przeciwnicy to oczywiście plusy gry, ale ich wpływ na samą grywalność nie jest aż tak duży. Coś jednak w tym RPG-u jest, coś nie pozwala krytykować go bez końca. Grając weń, czujesz się tak, jakbyś wracał do domu, czujesz się znajomo. I może właśnie dlatego jest szansa, że dojdę do końca Icewind Dale II - choć trybu Heart Of Fury (wyższy poziom trudności, nowe lokacje), jaki pojawia się po ukończeniu gry, już raczej nie rozegram. O ile Neverwinter Nights i Morrowind to nowe i ekscytujące przygody rozgrywane na konwencie z nieznanym Mistrzem Gry, tak Icewind Dale II to kolejna, niedzielna sesja ze znanym oraz stałym prowadzącym. Co prawda, bez większych emocji, ale w dobrej drużynie nie wypada na to narzekać.

MenTor

Fascynujący lód: Lód to tlenek wodoru, czyli woda w stałym stanie skupienia. W zależności od temperatury i ciśnienia opisano 8 różnych odmian lodu. Najpowszechniejszy jest lód ß, który krystalizuje się w układzie heksagonalnym i jest trwały w zakresie temperatur od -80°C do 0°C. Najtrwalszy jest lód krystalizujący się w układzie regularnym.

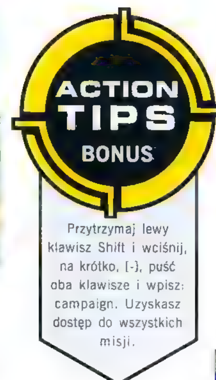




Zalesione wzgórza Nogovo to miejsce wręcz stworzone do walki partyzanckiej.



Tak jak w wersji podstawowej, będziesz mógł latać helikopterem.





Operation Flashpoint: Resistance

Dziadek był człowiekiem z lasu.



Operation Flashpoint jako jedna z nielicznych wielkich gier wydawanych w ostatnim czasie w stu procentach spełniła obietnice, jakie przed jej premierą składali twórcy. Zapowiadano symulację współczesnych działań wojennych - i dokładnie to dostaliśmy: pot, krew i strach, a wszystko w całkiem niezłej, szczegółowej oprawie graficznej z zestawem udanych oraz dobrze wykorzystujących możliwości gry misji. Wszystko, co dobre, kiedyś się jednak kończy, a że Operation Flashpoint to tytuł bardzo dobry, tym bardziej szybko się okazało, że gracze chcą nowych misji, nowych wyzwań, nowych emocji. Resistance to najnowszy dodatek do Operation Flashpoint, kolejny po nie do końca trafionym Red Hammerze, który tym razem powinien zadowolić wszystkich bez wyjątku.

O ile w podstawowej kampanii z Operation Flashpoint brałeś udział w działaniach prowadzonych przez dużą armię - dobrze wyposażoną i posiadającą odpowiednie wsparcie, tak Resistance to walka w zupełnie innym rodzaju. Gracz wciela się tutaj w jednego z partyzantów broniących niewielkiej wysepki Nogovo przed inwazją wojsk radzieckich. Czerwonoarmiści zajęli wysepkę pod pretekstem obrony jej mieszkańców przed wybuchem wojny domowej, tak naprawdę jednak są najeźdźcami bezwzględnymi i okrutnymi. Przekonujesz się o tym już podczas pierwszej misji, którą zaczynasz stojąc w rządku kilku innych mieszkańców Nogovo czekających na egzekucję. Mocna rzecz.

Największą zaletą Resistance jest to, że pozwala spojrzeć na wojnę z zupełnie innej strony niż w wersji podstawowej, przez co jest niemal całkiem nowym doświadczeniem. W OP zdarzało się forsować wygraną, korzystając z przewagi liczebnej, w Resistance martwisz się o każdego żołnierza, o każdą sztukę broni. Fabuła jest doskonale prowadzona, szybko również sam poczujesz się jak jeden z partyzantów. To wystarcza, by polecić dodatek (niestety niesamodzielny) - reszta zmian to bowiem tylko kosmetyka.

Jah Jah



ocena
Doskonały dodatek do wybornej gry. Brawo!

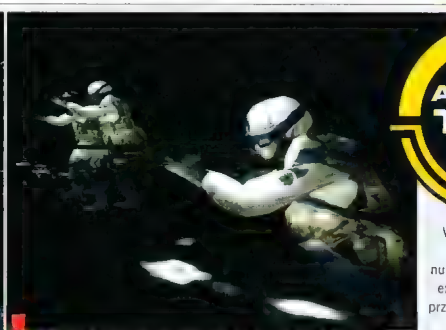
Producent	Bohemia Interactive
Dystrybutor	Cenega
Gatunek	taktyczny FPS
Wymagania	PIII 400 MHz, 96 MB RA
Akcelerator	8 MB
Multiplayer	tak
Inne platformy	nie



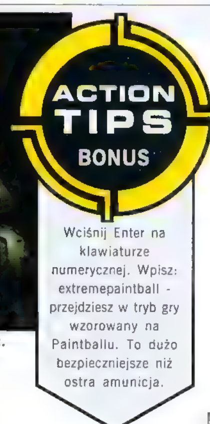
Zaraz. Czy ja rzeczywiście chcę brać udział w tej wojnie?



Widok przez lunetę snajperki - mój ulubiony.



Wiele misji toczy się w nocy. A wtedy niewiele widać.



Ghost Recon: Desert Siege

Źle się dzieje w państwie erytreańskim.



Jakiś czas temu i mniej więcej w tym samym okresie na rynek trafiło kilka dobrych taktycznych shooterów (Ghost Recon, Delta Force: Land Warrior, Operation Flashpoint), teraz zaś zalewa nas fala dodatków do tych gier. Cóż, cykl życia produktów, zapoczątkowany niemal w tym samym momencie, musiał w podobnym czasie zakończyć się wypuszczeniem do sklepów ich rozszerzeń. Takie są twarde prawa rynku, na którym przetrwają tylko najbardziej zaradni. Podobnie jak na granicy między Etiopią a Erytreą, gdzie rozgrywa się akcja Desert Siege'a, oficjalnego dodatku do Ghost Recona.

Desert Siege to przede wszystkim osiem nowych misji przeznaczonych dla jednego gracza. Te tworzą fabułę dodatku, zgodnie z którą w 2009 siły wojskowe Etiopii wkroczą na ziemie sąsiedniej Erytrei. Inwazję finansuje miejscowy dygnitarz, który w ten sposób chce zwiększyć własne wpływy oraz władzę. Ponieważ inwazja ta blokuje niemal zupełnie morskie szlaki Morza Czerwonego, do akcji wkracza zwiad amerykańskiej armii, którego pierwszym zadaniem jest zajęcie przyczółka na erytreańskiej plaży.

W mechanice gry w trybie single niewiele się zmienia. Tyle tylko, że przeciwnik dysponuje inną bronią niż gruzyjscy nacjonaliści w wersji podstawowej, częściej też korzysta ze sprzętu zmechanizowanego. To wszystko plus kilka drobnych poprawek z ostatniego patcha nie usprawiedliwiałoby jednak zakupu dodatku, gdyby nie dużo poważniejsze zmiany w multiplayerze. Poza nowymi mapami i rozszerzonym arsenałem pojawiają się dwa nowe tryby prowadzenia potyczek - Domination (walka o zajęcie kilku kluczowych punktów na mapie) i Siege (obrona/oblężenie ufortyfikowanej bazy). Te dwa tryby - a szczególnie Siege - w trudny do opisania sposób zwiększają emocje związane z graniem w Ghost Recona po kabelku. Teraz tytuł ten może konkurować z wymiataczami, takimi jak Counter-strike czy Return To Castle Wolfenstein. A to nie byle jakie osiągnięcie.

MenTor



ocena
Dodatek w sumie średni, ale nowe tryby dla wielu graczy wymiatają.

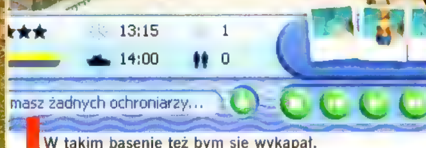
Producent	Red Storm
Dystrybutor	Play It
Gatunek	taktyczny FPS
Wymagania	PIII 450 MHz, 128 MB RA
Akcelerator	16 MB
Multiplayer	tak
Inne platformy	nie

Erytrea płonie: Erytrea, miejsce akcji Desert Siege'a, to niewielkie państewko leżące na granicy z Etiopią, które od wielu lat walczy o niezależność. Należy do jednych z najbiedniejszych na świecie, ale dzielnie stawia opór siłom Etiopii.

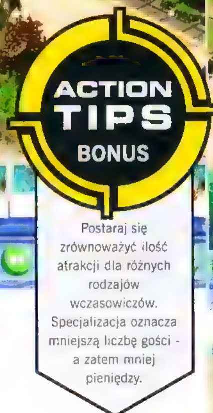




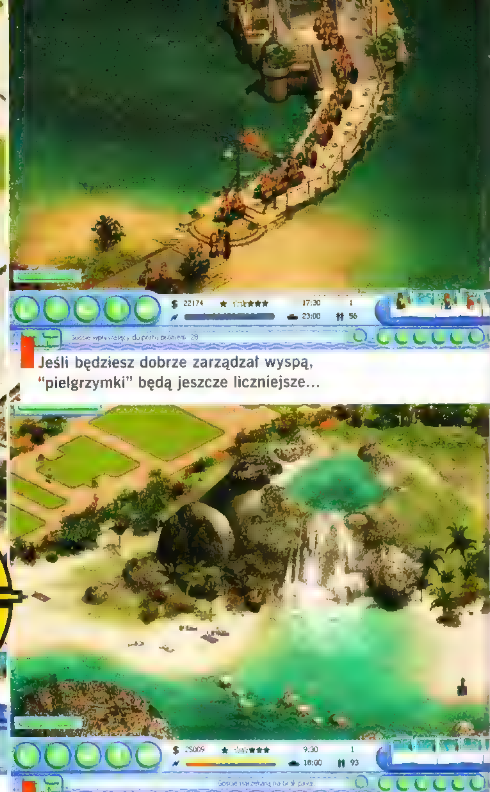
Jak widać, kasę z turystów wyciągać można na wiele sposobów.



W takim basenie też bym się wykąpał.



Postaraj się zrównoważyć ilość atrakcji dla różnych rodzajów wczasowiczów. Specjalizacja oznacza mniejszą liczbę gości - a zatem mniej pieniędzy.



Jeśli będziesz dobrze zarządzał wyspą, "pielgrzymki" będą jeszcze liczniejsze...

Wyspa jest rajska - sami przyznacie!



Nie ma to jak potańcówka przy plaży.

Beach Life

Tyle słońca nawet w zimie.



ocena

Ciepła, miła i sympatyczna gra dla tych, którym po wakacjach za mało słońca.

Producent: **Deep Red**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **relaksująca**
Wymagania: **PII 200 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 4 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**



an Livingstone, pomysłodawca Beach Life i jeden z bossów firmy Eidos, musiał naprawdę nieźle kombinować, by opracować pomysł na tę grę. Nie przeczę, że to całkowicie oryginalny i unikalny tytuł, ale gdyby rozłożyć go na czynniki pierwsze, okazuje się, że gdzieś tam - głęboko, Beach Life mocno bazuje na pomysłach zapożyczonych z kilku tytułów, jakie swego czasu odniosły niemały sukces. Sam pomysł zarządzania niewielką osadą to oczywiście z serii Sim City, możliwość przyglądania się (a właściwie podglądania) ludzikom żyjącym własnym i pełnym w wydarzenia życiem to z The Sims, z kolei letnio-wakacyjna tematyka kojarzy się z Tropico. Cóż, może właśnie dlatego Beach Life jest bardzo dobre, ponieważ zapożycza kilka rozwiązań z tytułów bardzo dobrych.

Od razu jednak przedstawię zastrzeżenie - to pozycja z tych, które lubię nazywać "gry na leniwe niedzielne popołudnia" - więc jeśli nie możesz wysiedzieć przed komputerem 15 minut, jeśli postać kierowana przez ciebie nie trzyma w ręku miniguna, zapomnij od razu o Beach Life. "Gry na leniwe niedzielne popołudnia" to coś, co włączasz wtedy, kiedy chcesz po prostu pograć. Bez jakiś wydumanych celów, bez jakiejś wielkiej fabuły, po prostu klikasz Start, i grasz. Przy tym rozgrywka nie angażuje tak bardzo - trochę klikasz, stawiasz budowle, ustalasz parametry, ale przede wszystkim patrzysz bez napięcia na to, co się dzieje na ekranie, urzeczony spokojnym, relaksującym klimatem. A czas płynie i płynie, i... Beach Life - w moim osobistym rankingu - stał się królem "gier na leniwe niedzielne popołudnia" i zepchnął z tronu dotychczasowego bossa w tej kategorii - Sid Meier's Sim Golf.

W Beach Life gracz wciela się w zarządcę niewielkiej wysepki, na której ma stworzyć prawdziwy wakacyjny raj - miejsce, które przyciągnie tysiące turystów. Od gracza zależy, czy postawi na aktywne spędzanie wolnego czasu i postawi na wyspie kluby nart wodnych, paralotniarstwa i nurkowania czy też zdecyduje, że jego wyspa będzie siedliskiem wszystkich bardziej niegrzecznych wakacyjnych uciech - budując dyskoteki, kawiarnie, kasyna oraz bary. W zależności od podejmowanych "decyzji inwestycyjnych" zmieniać się będzie "gatunek" wakacyjnych podróżników odwiedzających twój kurort - od wyznawców słońca, którzy tylko leżą na plaży, przez sportowców, którzy całe dnie spędzają na desce surfingowej, aż po imprezowiczów, którzy śpią do późna, chleją całą noc, a nad ranem starają się wykorzystać na plaży równie pijane dziewczyny. Całej tej menażerii musisz też zapewnić odpowiednią rozrywkę, organizując konkursy piękności, konkursy mokrego podkoszulka i moje ulubione rejsy - z darmowym alkoholem na pokładzie. I... to właściwie cała gra. W trybie kampanii stają przed tobą konkretne zadania. Te musisz zrealizować, by zaliczyć etap, ale nawet tutaj rozgrywka pozostawia sporo swobody, możesz być wyluzowany i pozbawiony jakichkolwiek napięć. Już wiecie, co miałem na myśli, pisząc o "grze na leniwe niedzielne popołudnia"?

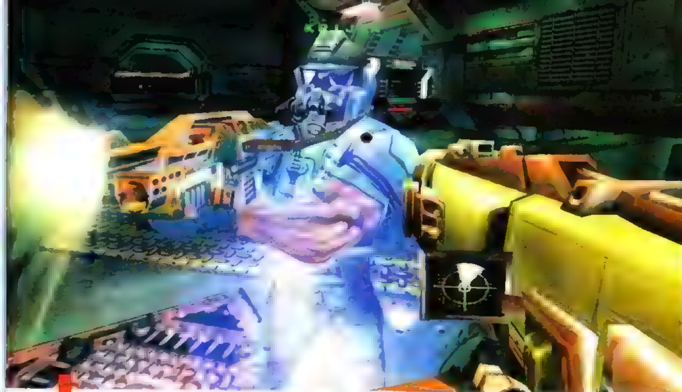
> // Choć grafika w Beach Life to prosty rzut izometryczny oraz dwuwymiarowa grafika, twój kurort wygląda tak jak na najlepszych pocztówkach z najpiękniejszych miejsc świata. //

Choć grafika w Beach Life to prosty rzut izometryczny i dwuwymiarowa grafika, twój kurort wygląda tak jak na najlepszych pocztówkach z najpiękniejszych miejsc świata. W tego typu grach to, co się dzieje na ekranie, musi być miłe dla oka - i tu właśnie tak jest. Dziewczyny w bikini, wylegujące się na plaży, wyglądają naprawdę seksy (animacje!!!), faceci dumnie prężą mięśnie (w zależności od preferencji bicepsy lub piwne), piasek jest złoty tak, jakby leżał na nim król Midas, a morze błękitne jak oczy pramatki Ewy. Po prostu raj. Co prawda, twoi "podopieczni" robią wszystko, by raj ten zniszczyć (śmiecą, brudzą, wymiotują...), ale i tego da się uniknąć dobrym zarządzaniem.

Gdybym miał opisać jednym słowem grę Beach Life, napisałbym "relaksująca". Inne tytuły są wybuchowe i fantastyczne, a ten jest relaksujący. I może jeszcze słoneczny. I bardzo pozytywny. I jeszcze - wesoły. A na dodatek naprawdę ładny. Czy nie takie powinny być wymarzone wakacje? Czy nie taka powinna być gra o nich?

MenTor

Weź wizę na Ivizę: Najbardziej znany kurort w Europie to Ibiza (Iviza): jest to należąca do Hiszpanii wyspa na Morzu Śródziemnym o powierzchni niewiele większej niż 500 km². Zimą na Ibizie jest ciepło, ale sporo tu pada, latem zaś jest gorąco i sucho.


Niektórzy przeciwnicy wyglądają naprawdę groźnie.


Ciężko opancerzone jednostki piechoty mają potężną siłę rażenia. Strach się bać!



Inteligencja przeciwników istnieje tu w szczątkowej formie. Łatwo znajdziesz naturalną lub sztuczną przeszkodę, zza której możesz - bez ryzyka oraz kłopotu - odstrzeliwać kamikadze, którzy będą przeć naprzód bez względu na straty. Pamiętaj tylko o amunicji!


Mięsne fajerwerki to norma.

Gore: Ultimate Soldier

Posoka z uniwersalnego żołnierza.

Pod koniec 21 wieku osłabiony i skorumpowany Rząd Ziemi przeniknęły silne forpoczty globalnych konsorcjów mafijnych. Ostatecznie Rząd został całkowicie pochłonięty przez organizacje przestępcze, a jego nową formę nazwano MOB. UMC, elitarna jednostka policyjna, doskonale wyszkolona i wyposażona jako jedyna nie uległa ogólnej degrengoladzie. Jej członkowie za cel objęli sobie przywrócenie ładu i porządku.

Gore: Ultimate Soldier zostało opracowane przede wszystkim do zaciętych walk sieciowych. Opcja Single jest jakby na dokładkę, co odrobinę czuć i widać. Gore w single'u jest maksymalnie liniową, prostą jak drut naparzanką, w której trzeba po prostu biec przed siebie i wykańczać wszystko, co się rusza.

Graficzka to jakby wypadkowa między Kingpinem i Turokiem, z domieszką Serious Sama. Napompowani, nieco okrągli kolesie wyglądają bardziej jak przerysowane postacie komiksowe z zeszytów Christy. Nie jest to zły efekt, jeżeli ktoś lubi. Broni mamy masę - w większości futurystyczne pukawki, które mimo dziwnego wyglądu są dość zrównoważone pod względem mocy i siły rażenia. Najefektywniejsze działa to: Shotgun, Riotgun, Haw90, Snipergun, Assassin (to nie błąd) :) Snipergun, Flamethrower, Duel Ingrams, C4 i granaty. Niemal wszystkie strzelają dwoma rodzajami pocisków lub ładunków. Inne zamiast takiej opcji charakteryzują się jeszcze innymi wynalazkami. Shotgun np. oferuje Protective Shield, czyli rodzajem tarczy, która chroni żołnierza UMC. W sumie jest 14 rodzajów pukawek oraz 6 odmiennych power-upsów, jakie możemy znaleźć podczas misji.

Jak wspomniałem na wstępie, Gore jest przede wszystkim grą sieciową. Netcode dla Gore'a skonstruowano na bazie Wire Multiplayer Net Engine, co sprawia, że tytuł naprawdę błyszczy. Graczom zaoferowano standardowe tryby, które znamy z UT: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag i Tactical mode. Dodatkowo Tactical mode podzielono na trzy podkategorie: Extermination (wykańczamy każdego wroga z przeciwnej drużyny), Assault (coś jak UT Infiltration) i Escape. Mapki, których jest 23, są duże i przestronne, dzięki czemu 16 graczy spokojnie się na nich zmieści. Generalnie - multi na pewno mnie nie rozczarowało. Gore to akcja, akcja i jeszcze raz akcja. Jeżeli szukacie takiej właśnie rozrywki, która nie niesie ze sobą konieczności planowania i taktycznego rozgrywania misji, będziecie zadowolenie ze spotkania z Gore'em. Podobnie jak w SS2, chodzi tu tylko o miłą dla oka rozwałkę, która pozwoli odprężyć się po trudach i stresach dnia codziennego. O ile tylko podejdziecie do giery z 4D Rules w ten właśnie sposób, nie powinniście się rozczarować.

Takasha Wurt



ocena

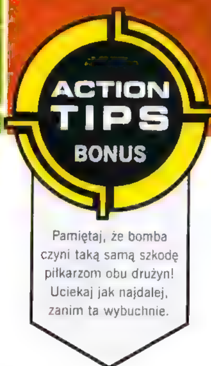
Niezła gra akcji w multi z nieco słabszym trybem pojedynczym. Specyficzna grafika nie każdemu przypadnie do gustu.

Producent: **4D Rules**
Dystrybutor: **DreamCatcher Interactive**
Gatunek: **akcja**
Wymagania: **PII 350 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **nie**


Cóż za atomow...


Gdzieś tu zgubiłem złotówkę.


Na Dzikim Zachodzie gra się w tumanach kurzu.



Pamiętaj, że bomba czyni taką samą szkodę piłkarzom obu drużyn! Uciekaj jak najdalej, zanim ta wybuchnie.

Lego Football Mania

Klocki i piłka!

Nie wiem, czy klocki Lego gorzej sprzedają się niż przed laty, czy jest to wina inwazji Pokemonów, ale faktem jest, że od kilku lat Lego intensywnie produkuje gry dla dzieci. Po przygodówce, wyścigach samochodowych i kilku innych tytułach przyszła pora na piłkę nożną.

LFM to w zasadzie niemal normalna piłka nożna. Odmienność polega jednak na tym, że tu po boisku biegają plastikowe ludziki. Poza tym rozgrywki są takie same jak w innych symulacjach: story (czyli cos w stylu ligi), szybki start, mecz towarzyski, trening i rozgrywki pucharowe. Drużyny możemy zestawić dowolnie lub też wybrać z gotowych teamów składających się z zestawów klocków, jak np. rycerzy czy piratów. Po boisku biega też mniej zawodników - bo tylko pięciu plus bramkarz.

Kopanie piłki jest całkiem przyjemne, ponieważ - po pierwsze - ludziki konstruują akcje, kiwają, wykonują wślizgi, podają. Po drugie - w grze możemy używać power-upów, które przyczyniają się do uatrakcyjnienia widowiska. Niektóre pomagają naszym zawodnikom, jak chociażby przyspieszenie czy atomowe strzały, inne przeszkadzają, jak np. spowolnienie lub dezorientacja. Oczywiście power-upy działają „w obie strony", czyli pomagają i przeszkadzają tak samo tobie, jak i przeciwnikowi. Trzeba się nauczyć, by odpowiednio je wykorzystywać, a wtedy można uzyskać przewagę nad rywalem.

Bardzo ciekawa wydaje się grafika - ta składa się z tego, co możemy znaleźć w pudełkach z klockami Lego. Za tło służą plastikowy zamek, miasteczko rodem z Dzikiego Zachodu czy statek piracki. Plastikowi zawodnicy z kolei poruszają się z gracją klocków, co czasami czyni grę bardzo śmieszną. Pojawia się też tutaj sporo krótkich animacji, w których piłkarze stroją miny, cieszą się lub smucą. Graficznie wykonano to bardzo zmyślnie, a i muzyka jest całkiem spoko - gra się całkiem nieźle. W sumie jest to gra jak najbardziej wskazana dla młodocianych miłośników piłki nożnej.

Mr. Dreamworker



ocena

Przekonaj się, że ludziki Lego naprawdę potrafią kopać gałę.

Producent: **Electronic Arts**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **piłka nożna**
Wymagania: **PII 350, 64 MB RAM**
Akcelerator: **8 MB**
Inne platformy: **PlayStation 2, GameBoy Advance**

Lego: Firma powstała w 1932 roku w Danii. Jej założycielem był Ole Kirk Christiansen; na początku powstawały w fabryce zabawki drewniane oraz drabiny. Dopiero od 1947 r. zaczęto tam produkować plastikowe zabawki oraz klocki.

Powrót do szkoły!!!

Wrzesień - powrót do szkoły i koniec wakacji. Czy ktoś to lubi? Chyba nie! Ale bez obaw i bez strachu. Mamy dla was coś, co na pewno poprawi wam humor w oczekiwaniu na pierwsze przepytywanki, pierwsze sprawdziany i testy. Co to takiego - wyjątkowe, unikalne i jedyne w swoim rodzaju wydania największych przebojów wydanych na System Komputerowej Rozrywki PlayStation 2.

Tego konkursu
nie możesz przegapić!!!



Jakie nagrody?

gra ICO – świeczka z logo gry i [illegible] pudełko

gra Frequency – płyta z materiałami promocyjnymi + [illegible]

gra Smash Court Tennis Pro Tournament + czapeczka z daszkiem

gra GT Concept 2002 Tokyo-Geneva w ekskluzywnym wydaniu w metalowym pudełku

gra WRC w dużym kartonowym pudle z koszulką

gra Jak and Daxter niesamowicie wydana – w drewnianej skrzyni z koszulką i [illegible]

gra Virtua Fighter 4 w kartonowej oprawie utrzymanej w stylu japońskim

gra Final Fantasy X w ekskluzywnym kartonowym pudełku z ludzikiem i [illegible] z gry

A wszystkiego po dwa egzemplarze!!!

Co należy zrobić, by wygrać jedną z tych nagród? Zadanie jest bardzo proste, wystarczy odpowiedzieć na 3 (tendencyjne) pytania:

1) Która z platform jest w tej chwili najbardziej popularna (mówimy o liczbie sprzedanych egzemplarzy) na świecie - PlayStation 2, Xbox czy GameCube?
2) Na którą z platform wydano największą liczbę gier - PlayStation 2, Xbox czy GameCube?
3) Którą z powyższych gier chciałbyś otrzymać oraz dlaczego (wystarczy krótkie uzasadnienie)?

To nie klasówka, to okazja, by wygrać niezwykle cenne nagrody!!!



Na odpowiedzi czekamy do 15 października 2002. Przesyłajcie je pod nowy adres redakcji z dopiskiem MEGAKONKURS SONY, POWRÓT DO SZKOŁY. Czekamy!!!

Fundatorem nagród jest firma Sony Poland, http://www.sony.com.pl/psxshop

Udział w konkursie jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na przetważanie danych osobowych przez Wydawnictwo Bauer.



Rynn[illegible]uszę przyzna[illegible] masz naprawdę ładny makija[illegible] to pomad[illegible]

Szkielety w grach [illegible]asy to jak statyści. Jest ich mnóstwo[illegible] szybko [illegible]ikają z ekranu.

Zdarzają się krwawe momenty - to gra raczej nie dla dzieci.

ACTION TIPS BONUS

Chcesz być niepokonany? Wciśnij przyciski L1, R2, L2, R1, po czym trzymając je naciśnij kolejno krzyżyk, dół, trójkącik, góra, kółeczko, prawo, kwadracik, lewo. Pojawi się napis, który potwierdzi, że dobrze wykonałeś sztuczkę.



Gdybym miał królestwo, oddałbym jego losy w ręce takiej babki.

Drakan: The Ancient Gates

Dziewczyno, wskocz na smoka!



ocena

[illegible]obra, ale [illegible]eporywająca gra [illegible]ęcznościowa-[illegible]zygodowa.

Producent:	**SCEE**
Dystrybutor:	**Sony Poland**
Gatunek:	**TPP**
Platforma:	**PS2**
Multiplayer:	**nie**
Inne platformy:	**nie**

ak sobie właśnie pomyślałem, że ci posiadacze PlayStation 2, którzy chcieliby zagrać w tytuł, przy jakim poza satysfakcją, płynącą z grania, mogliby jeszcze podziwiać wdzięki jakiejś heroiny, nie mają chyba zbyt wielkiego wyboru. Nie wiem, może to jakaś zaćma, będąca konsekwencją ostatniej imprezki zorganizowanej po kolejnym wzroście sprzedaży naszego magazynu, ale w chwili obecnej przychodzą mi do głowy tylko Yorda z Ico oraz pięknisie z Dead Or Alive. Ta pierwsza z oczywistych względów odpada, a te z DoA są niebezpieczne, a poza tym trudno się z nimi zżyć, kiedy znikają z ekranu po sześćdziesięciu sekundach walki. A takiej na przykład Lary Croft na PS2 jeszcze nie ma. Dlatego tym bardziej ucieszyłem się na Drakana.

Dlaczego? Dlatego, że pierwsze skrzypce odgrywa w grze dziewczyna, będąca naprawdę smakowitym kąskiem. Jest piękna, kusząco zbudowana, a na dodatek nie brakuje jej temperamentu, który - jak wiadomo - zawsze sprawia, że kobieta zdaje się niezwykle atrakcyjna. Szkoda tylko, że całą grę osadzono w realiach fantasy, bowiem takie dziewczyny lepiej wyglądają w skórzanych kombinezonach tajnych agentek niż w skórzanych zbrojach pożyczonych z garderoby Xenny, wojowniczki z Polsatu. Widać nie można mieć wszystkiego naraz.

Rynn poznajemy w chwili, gdy kraina, w której toczy swoje życie, staje przed wielkim niebezpieczeństwem. Paskudni Lordowie Pustyni zagrażają Imperium i tylko duchy dawnych smoków mogą je uratować. Rynn wyrusza zatem na wyprawę z zadaniem wskrzeszenia pradawnych jaszczurów, a towarzyszy jej ostatni żywy smok - Arokoh. Razem stawią czoło zagrożeniu, walcząc z wysłannikami Lordów Pustyni na niebie (świetnie zrealizowane walki powietrzne), na ziemi (korzystając z czarów i szerokiego wachlarza ciosów) oraz w podziemnych korytarzach.

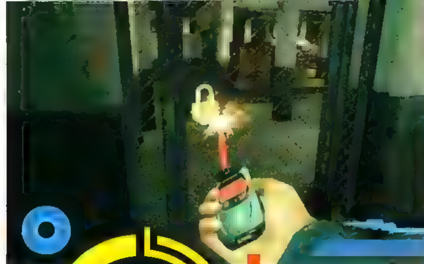
// Bohaterskie próby przywrócenia przez Rynn porządku obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, niekiedy tylko, np. podczas strzelania z łuku, przenosząc się do widoku FPP. Pozwala to dostrzec wszelkie ewentualne niebezpieczeństwa, widok ten sprawdza się bardzo dobrze w grze, która przecież jest niczym innym jak rozbudowaną platformówką. //

Bohaterskie próby Rynn, by przywrócić porządek, obserwujemy z perspektywy trzeciej osoby, niekiedy tylko, np. podczas strzelania z łuku, przenosząc się do widoku FPP. Pozwala to dostrzec wszelkie ewentualne niebezpieczeństwa odpowiednio szybko - widok ten sprawdza się bardzo dobrze w grze, która przecież jest niczym innym jak rozbudowaną trójwymiarową platformówką. Taki sposób przedstawienia akcji jest równie efektywny wtedy, kiedy Rynn siada na grzbiecie własnego smoka i walczy z siłami zła. Czytając zapowiedzi gry, obawiałem się, jak programiści poradzą sobie ze sterowaniem - sama Rynn potrafi przecież bardzo wiele, do tego dochodzi jeszcze sterowanie smokiem oraz obsługa dodatków, takich jak inwentarz czy mapa. Po raz kolejny okazało się jednak, że DualShock2 potrafi przyjąć na siebie bardzo wiele - sterowanie jest proste i przyjazne dla gracza, choć oczywiście potrzeba kilku chwil, by się w tym wszystkim połapać. System walki umożliwia szybkie zadawanie ciosów przeciwnikom, którzy nadchodzą z różnych kierunków - spodobał mi się również sposób, w jaki zrealizowano rzucanie czarów. Otóż, kiedy wciskamy odpowiedzialny za nie przycisk, ręka Rynn zaczyna emanować magiczną poświatą, a ty wciskając kierunki na D-Padzie, musisz wykonać odpowiedni znak magiczny. Dzięki takim właśnie szczegółom szybko wchłoniesz w świat przedstawiony w Drakanie.

Przygody Rynn wciągnęły również mnie, choć nie sposób nie zauważyć kilku wad tej gry. Oprawa graficzna Drakana - jak na tak wysokobudżetową i długo przygotowywaną produkcję - zdecydowanie zawodzi. Brakuje tu czegoś, co zwalałoby z krzesła i powodowało opad szczęki, jest natomiast porządnie wykonane trójwymiarowe środowisko, jakie może się podobać, ale na pewno nie zachwyca. Również udźwiękowienie nie wypada wiele lepiej. Dziwią także wysokie "wymagania" - gra potrzebuje aż 1,5 MB wolnego miejsca na karcie, bez tego nie chce nawet ruszyć poza pierwszy obszar krainy. Drakan to solidna gra, pozostaje jednak w tyle za największymi hitami na PS2. Ale jeśli już masz je wszystkie, warto się zastanowić nad zaproszeniem Rynn do własnego pokoju.

Tymo

Ostatni smok: Wiecie, że smoki istnieją naprawdę? Jeden z gatunków jaszczurek zamieszkujących lasy Półwyspu Malajskiego i Wysp Sundajskich nosi nazwę smok latający. Nie jest zbyt imponujący - przelatuje co najwyżej 100 metrów naraz i ma 25 cm długości, ale w dowodzie stoi czarno na białym - smok!



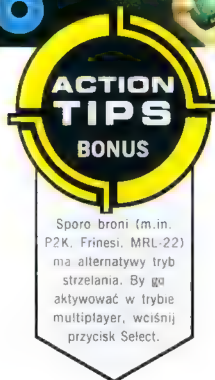
Czym byłby James Bond bez pokaźnego arsenału elektronicznych gadżetów.



Niektóre piękne panie pomagają ci, natomiast inne ty musisz ratować. Będą ci wdzięczne, zapewniam!



Niegrzecznym panom [illegible] naprawdę nieprzyjem[illegible]



007: Agent Under Fire

Zapomnij o Bondzie, patrz na te dziewczyny!!!



Historia Jamesa Bonda w grach komputerowych pełna jest upadków i rzadziej niestety występujących wzlotów. Słabych gier opartych o filmy z agentem 007 jest co najmniej kilka, naprawdę dobrych - jedna. Golden Eye firmy Rare wydano kilka lat temu na Nintendo 64. W tej sytuacji tym bardziej zdziwiła mnie gra 007: Agent Under Fire - to naprawdę bardzo udana próba przeniesienia do gry komputerowej przygód angielskiego playboya w służbie Jego Królewskiej Mości.

Znajdziecie tu wszystko to, co sprawia, że filmy z Bondem mają tak wielu fanów na całym świecie. Jest szybka akcja - Agent Under Fire to jeden z lepszych FPP-ków na PS2, z wymagającymi przeciwnikami, dobrym systemem autocelowania. Są szybkie samochody - etapy FPP poprzedzielane są sekwencjami jazdy różnymi pojazdami, które czasem prowadzisz, czasem zaś z nich strzelasz, siedząc na miejscu pasażera. Są piękne kobiety - Bond spotyka na drodze kilka uroczych pań, z Zoe Nightshade na czele (najcudowniejszy biust na PS2). Są też gadżety - poza pokaźnym arsenałem i samochodami James używa wyciągarki ukrytej w telefonie komórkowym, odrzutowego plecaka i jeszcze kilku innych nie mniej spektakularnych sprzętów. Są też rzeczy, których w filmach nie ma - kilka trybów gry dla wielu graczy, bardzo grywalnych, nawet mimo ograniczeń, jakie charakteryzują DualShock2 podczas gry w FPP-ki.

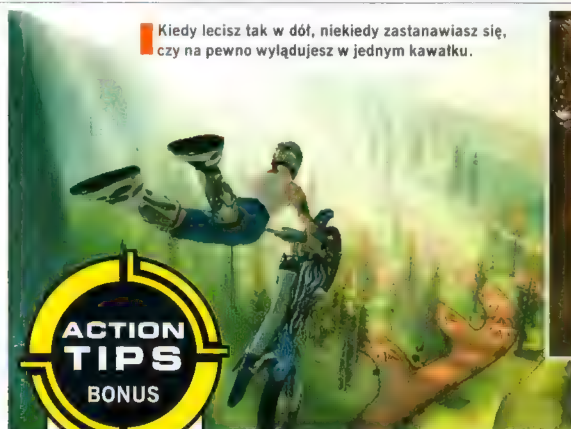
To jednak, co w Bondzie zachwyca najbardziej, to dwie rzeczy - dynamika gry oraz grafika. Etapy w Agent Under Fire skonstruowano w taki sposób, że co chwila jesteś zaskakiwany nieoczekiwanym zwrotem akcji, nieustannie gnasz przed siebie bez chwili wytchnienia. Grafika z kolei robi wrażenie zarówno we fragmentach FPP, jak i podczas jazdy samochodem - jest szczegółowa, przede wszystkim zaś pełna fajerwerków, wybuchów i innych efektów. Co prawda, czegoś tu brakuje, by był to klasyk, tytuł wciąga, lecz kiedy odłożysz go na półkę, nie myślisz o tym, kiedy zagrasz ponownie, ale mimo to polecam.

Jah Jah

ocena

Dobra, choć ustępująca klasycznemu GoldenEye, wirtualna inkarnacja Jamesa Bonda.

Producent	**Electronic Arts**
Dystrybutor	**Cenega**
Gatunek	**zręcznościowa**
Platforma	**PS2**
Multiplayer	**tak**
Inne platformy	**GCN, Xbox**



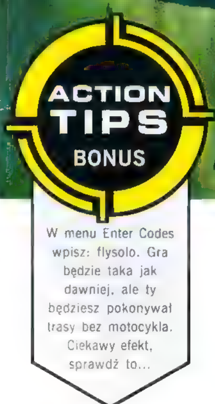
Kiedy lecisz tak w dół, niekiedy zastanawiasz się, czy na pewno wylądujesz w jednym kawałku.



Podczas wyścigów jest dużo wybuchów i ognia. Freekstyle to niebezpieczny sport.



To, co robią bohaterowie gry, to policzek wymierzony w twarz praw fizyki.



Freekstyle

Yo! Odjazd, jakich mało, ziom!



EA Big to taki oddział potężnego koncernu Electronic Arts, który zajmuje się robieniem szalonych, zwariowanych, a przede wszystkim ekstremalnych gierek sportowych. Największym osiągnięciem zespołu i niekwestionowanym klasykiem gatunku jest SSX Tricky (swoją drogą - gra, od której zacząłem własną przygodę z PS2). Freekstyle najprościej można opisać jako SSX Tricky na crossowych motocyklach. Zasady są niemal identyczne, poczucie prędkości równie wielkie, a liczba dostępnych trików oraz ich naprawdę odjechany charakter sprawiają, że ci, którzy grali wcześniej w Tricky'ego, poczują się jak na swoim starym snowboardzie. Tyle tylko, że zamiast deski siedzisz tu na ryczącej siłą koni mechanicznych bestii, dla której zasady fizyki znaczą tyle samo, co przepisy drogowe dla pijanego posła za kółkiem - nic!

Gra udostępnia cztery tryby rozrywki - dwa pozostawiające graczowi całkowitą swobodę, bez ograniczeń czasowych czy innych, pojedynczy wyścig oraz najważniejszy w grze tryb Circuit, czyli walkę na 14 trasach z innymi motorowcami. Tak jak w SSX Tricky, wykonując triki jedziesz szybciej, jadąc szybciej - możesz wykonywać lepsze triki aż do momentu, gdy twój wspólczynnik Freekout! zapełni się w całości i będziesz mógł wykonać tzw. Uber-Trick. Ta sztuczka da ci maksymalne przyspieszenie - tak duże, że ekran się rozmaże, a ty popędzisz przed siebie, panicznie próbując zapanować nad motocyklem. To chyba najszybszy i jednocześnie najtrudniejszy moment z wszystkich podobnych gier, w jakie grałem - wprowadza tu nieco oryginalności czerpiącej z rozwiązań zastosowanych w SSX Tricky.

Mimo tej niezwykłej prędkości Freekstyle cały czas wygląda doskonale - a wiadomo, że często poświęca się oprawę graficzną na rzecz szybkości rozgrywki. Tu, na szczęście nie trzeba było tego robić. Można z kolei było z oprawą muzyczną, bowiem hip-rockowe szarpanie strun w wykonaniu zespołu Dry Cell po jakimś czasie zaczyna irytować. Ale muzykę można zawsze wyłączyć i dać się ponieść samej prędkości. Yo!

Jah Jah

ocena

Strasznie szybka wersja SSX Tricky na crossowych motocyklach.

Producent	**EA Big**
Dystrybutor	**Cenega**
Gatunek	**sportowa**
Platforma	**PS2**
Multiplayer	**tak**
Inne platformy	**GCN, Xbox**

W służbie Jej Królewskiej Mości: Agent 007 to postać fikcyjna, stworzona przez pisarza I. Fleminga. Ogromny sukces komercyjny odniosły wszystkie filmy z Bondem, w których w roli tytułowej występowali aktorzy tacy jak Sean Connery, Roger Moore, a ostatnio Pierce Brosnan.



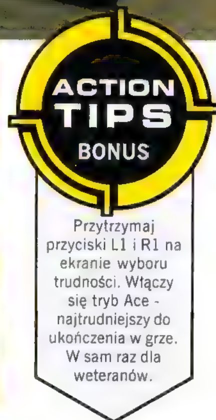
Takich samochodów nie spotkasz na ulicy



Grafika nadal zachwyca ilością szczegółów.



To samochód, czołg, pojazd kosmiczny czy radioodbiornik? Hmmmm...



Przytrzymaj przyciski L1 i R1 na ekranie wyboru trudności. Włączy się tryb Ace - najtrudniejszy do ukończenia w grze. W sam raz dla weteranów.



Choćbyś nie wiem, co robił i tak nie zobaczysz uszkodzeń na modelach samochodów.

GT Concept: 2002 Tokyo-Geneva

Młodszy braciszek giganta samochodowej symulacji.



ocena

Niewiele więcej niż okrojona wersja GT3 A-Spec

Producent	SCEE
Dystrybutor	Sony Poland
Gatunek	wyścigowa
Platforma	PS2
Multiplayer	tak
Inne platformy	nie



Nikt przy zdrowych zmysłach nie zaprzeczy chyba, że na pierwszym miejscu listy dostępnych na PlayStation 2 ścigałek znajduje się bezapelacyjnie arcydzieło firmy Polyphony Digital, zatytułowane skromnie Gran Turismo 3: A-Spec. To najlepsza gra, gdzie oddano wrażenia z jazdy najdroższymi i najlepszymi samochodami świata, niezwykle szczegółowa, wiernie odwzorowująca rzeczywistość - po prostu jedyny w swoim rodzaju majstersztyk komputerowej rozrywki. Nic zatem dziwnego, że GT Concept jako gra, która w tytule ma budzące emocje słowa Gran Turismo, cieszy się dużym zainteresowaniem. Szczególnie w Europie, bowiem w Japonii (tam zawsze mają lepiej) GT Concept: Tokyo 2001 dostępny jest od kilku miesięcy. Na szczęście oczekiwanie już się skończyło, bowiem płytka z grą trafiła już w nasze ręce.

To trzeba powiedzieć od razu - GT: Concept to Gran Turismo w wydaniu Light, bez cukru, bez słodyczy i bez mnóstwa rzeczy, jakie na wieki uplasowały GT3 w panteonie najlepszych gier. Nie ma trybu Gran Turismo (dla nieuświadomionych - bardzo rozbudowany tryb kariery), nie ma lig, pucharów oraz mistrzostw, nie ma podziału na klasy, nie ma możliwości rozbudowywania czy przerabiania samochodu, nie ma głębi, która sprawiała, że A-Spec zapewniał godziwą zabawę przez długie tygodnie czy miesiące. Co zatem zostało - 95 samochodów, 5 torów i 5 trybów gry.

Na tym nie koniec narzekań. Część samochodów widzieliśmy już wcześniej (GT40, mitsubishi lancer, audi TT, toyota supra) - tu, tylko obłożono je innymi teksturami i zmodyfikowano nieco osiągi. Pięć torów (każdy możemy przejechać w dwie strony, co daje łącznie 10 tras) przeniesiono z poprzednich części gry - z GT3 bez zmian Midlefield Raceway, Swiss Alps, Tahiti Maze i Tokyo R246, z GT2 nieco zmodyfikowany tor Autumn Ring. Tryby rozgrywki sprowadzają się do pojedynczych wyścigów, a w tych dla wielu graczy nie ma możliwości ścigania się ze sobą i z komputerowymi przeciwnikami jednocześnie.

// Czy więc GT Concept to totalna porażka, która tylko psuje nazwę Gran Tourismo? Nie! Na tej grze na pewno zawiodą się ci, którzy oczekiwali tego samego, co A-Spec, założenia GT Concept są jednak zupełnie inne. //

Czy więc GT Concept to totalna porażka, która tylko psuje nazwę Gran Tourismo? Nie! Na tej grze na pewno zawiodą się ci, którzy oczekiwali tego samego co A-Spec, założenia GT Concept były jednak zupełnie inne. Chodziło o to, by pokazać i oddać pod sterowanie gracza samochody niespotykane nigdzie indziej, wiernie zasymulować sposób, w jaki te poruszają się po drodze, jednocześnie zaś stworzyć grę, która nie będzie przerażała nowicjuszy mnogością opcji i poziomem trudności (a pierwszy kontakt z A-Speciem to dla nieprzygotowanych naprawdę nie lada przeżycie). Te założenia udało się zrealizować. Wózki dostępne w grze to modele, jakie nierzadko nie opuściły nawet fazy prototypowej, jak choćby inteligentny pojazd Pod, stworzony przez firmy Toyota i Sony, któremu poświęcono tu oddzielny, specjalny wyścig. Bezkonkurencyjny fizyczny model zachowania się pojazdów na drodze przeniesiono bezpośrednio z GT3 - nie można mu więc nic zarzucić. Niewielka liczba trybów gry sprawia, że od razu wiesz, za co się złapać, co wybrać, w jakiej kolejności kompletować stawiane przed tobą wyzwania.

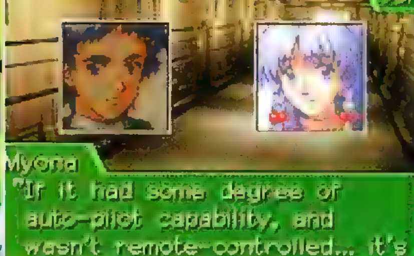
Zabawę najlepiej zacząć od trybu Course License, serii wyzwań-wyścigów solo, które w zależności od osiągniętego wyniku czasowego otwierają dostęp do torów oraz - łącznie - 20 samochodów w trybie Single Race. Tutaj ścigasz się z komputerem, a za każde zwycięstwo na każdym z dwóch poziomów trudności dostajesz nowy samochód (znów łącznie 20), a na końcu dostęp do wyścigu Podów. Pozostałe tryby to trening (Free Run) i jazda dla wielu graczy (bez komputerowych kierowców).

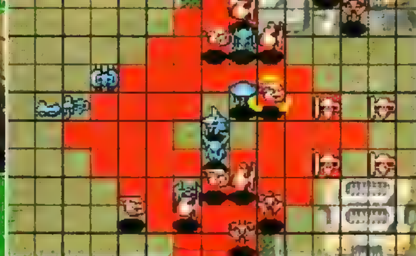
Niestety dla doświadczonych kierowców z GT3:A-Spec, Concept to zabawa co najwyżej na kilka dni. Dla tych, którzy nie boją się wyzwań i którzy grali już w inne symulacje samochodów, a nie mają jeszcze A-Speca, najlepszym wyjściem będzie uzupełnienie tego braku, tym bardziej że GT3 pojawiło się niedawno w budżetowej serii Platinium. Concept jest dla tych, którzy chcą się po prostu się ścigać w realnie odwzorowanych warunkach jazdy.

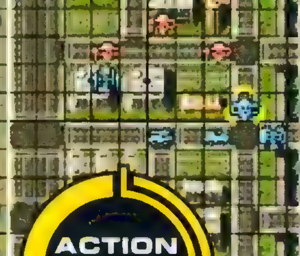
MenTor

Niezniszczalne modele: Czwarta część Gran Turismo trafi do sprzedaży w pierwszej połowie przyszłego roku. Na pewno w dużym stopniu będzie wykorzystywała internetowe możliwości konsoli, mimo to nadal nie będzie można zdemolować prowadzonych samochodów - nie pozwolą na to umowy licencyjne.

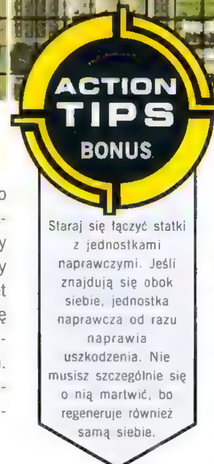








Ekran walki w ZOE. Jeśli przeciwnik w systemie celowniczym uchwyci choćby fragment twojego statku (obrazuje go niebieskie kółko), od razu odda salwę i uszkodzi okręt.



Zone of Enders: The Fist of Mars

Pięść rebeliantów.



one of Enders: The Fist of Mars jest sporą niespodzianką na GBA. Zaskakuje przede wszystkim to, że giera jest niespodziewanie dobrą strategią. O ile czujesz się dobrze w tego rodzaju grach, bez obaw możesz sięgnąć się po ZOE.

Tytuł zbliżony jest nieco do Adwance Wars. Podstawowa różnica polega na tym, że ta rozgrywa się w kosmosie. Głównym bohaterem jest Cage, który na pokładzie mecha zwanego LEV uczestniczy w krwawych walkach o wolność Marsa. Czerwoną planetę zdominowały siły Ziemi, która ugina się pod jarzmem tyranii. Siły, które walczą z wojskami rządowymi, składają się na kilka, niekiedy kilkanaście jednostek. Rozgrywka toczy się turowo, co ułatwia (daje czas) podjęcie strategicznej decyzji. Grupa rebeliantów dysponuje krążownikami i myśliwcami, pojazdami z zaopatrzeniem, czołgami oraz oczywiście mechami. Każda jednostka ma własną określoną siłę ognia (kilka typów uzbrojenia i broni pokładowej), odmienny pancerz, zasięg itp. Walki toczą się w marsjańskich miastach, na pustyni i w wielu innych obszarach czerwonej planety. W sumie jest 25 misji do zrealizowania.

Rozgrywka polega na zderzeniu dwóch armii (odpowiednie ustawienie jednostek). W każdej turze można wykonać (każdym ze statków) określoną czynność. Może to być atak, opcja reperacji (tylko niektóre statki mają taką możliwość), dostarczenie uzbrojenia czy amunicji itd. Kiedy atakujemy statek przeciwnika, pojawia się ekran celowniczy naszego okrętu. Przed nami widać wrogi okręt próbujący uniknąć ognia. Mamy tylko jedną salwę i ograniczony limit czasu. Jeśli strzał będzie niecelny albo wróg zbyt szybki, przeciwnik uniknie uszkodzeń. Podobna zasada obowiązuje, gdy atakuje przeciwna strona. Należy wówczas umykać przed automatycznym systemem celowniczym wroga.

ZOE ma tylko jedną wyraźną wadę. Cut-scenki między misjami są potwornie przegadane. Gierka ma mangową oprawę, co jeszcze nie jest takie złe, ale gdy przez dziesięć minut trzeba oglądać gadające głowy (które wprowadzają nas w niuanse scenariusza), zaczyna być nudnawo. Na szczęście można przyspieszyć ich paplaninę.

Giera umożliwia zabawę w multi dwóm lub czterem graczom. Grafika jest bardzo dobra jak na standardy GBA, a do muzyki również nie mogę się przyczepić. Uważajcie tylko na jedno. ZOE wsysa tak mocno, że przez wiele godzin nie można się odeń oderwać. Jeśli nie macie w zapasie dziesięciu lub więcej godzin, lepiej go nie odpalajcie. :)

Takasha Wurt

ocena

Jeśli polubiłeś Advance Wars, w grze z Konami odnajdziesz wszystkie elementy, jakie przypadły ci wówczas do gustu.

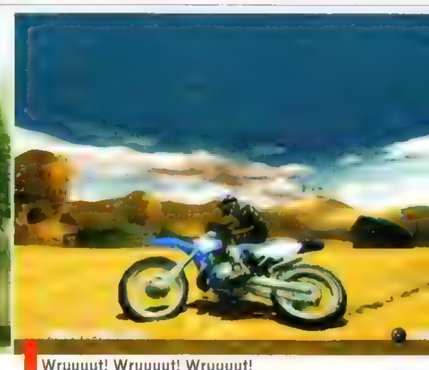
Producent	Konami
Dystrybutor	Konami
Gatunek	strategia
Platforma	GBA
Multiplayer	tak



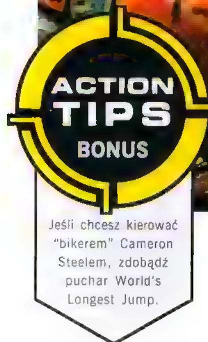


Gazu! Gazu! Gazu!

Bruum! Bruum! Bruum!



Wruuuut! Wruuuut! Wruuuut!



MX Superfly

Takich trików "na żywo" nie zobaczysz.



przeciwieństwie od recenzowanego w tym numerze magazynu Freekstyle'a, gra MX Superfly - na pierwszy rzut oka - zdaje się realistycznym, wiernym rzeczywistości symulatorem wyścigów crossowych motocykli. I tak po części jest - nawet później, kiedy zorientujesz się, że triki i szalona jazda są tu ważniejsze od realizmu, model fizyczny jazdy nadal robi wrażenie. Jest świetnie napisany, bezbłędnie zaimplementowany w grze - a poza tym, traktuje grawitację z lekkim przymrużeniem oka - niewiele można mu zarzucić.

Niewiele można również zarzucić strukturze gry. Ta zawiera aż 22 trasy, kilka trybów gry, 11 naprawdę fajnych bonusowych gierek (m.in. dostarczanie pizzy!!!) oraz tryb Stunt Track Editor, który umożliwia samodzielne porozstawianie wyskoczni, ramp i innych "przeszkadzajek" (czy może raczej "pomagajek") na jednym z trzech stadionów. Najważniejszym elementem jest tutaj bez wątpienia tryb Career, w ramach którego wybierasz własnego "bikera" i prowadzisz go przez kolejne, coraz trudniejsze zawody, otwierając nowe trasy oraz inne dodatki.

Samą jazdę zrealizowano dobrze, choć brakuje jej trochę zrywającej kask z głowy prędkości. W stałym tempie 30 klatek na sekundę ścigasz się z innymi motocyklowymi szaleńcami, wykonując po drodze najróżniejsze triki. Sterowanie motocyklem jest o tyle ciekawe, że kontroler szczytuje siłę, z jaką wciskasz przyciski - i w zależności od tego czyni twoje sztuczki mniej lub bardziej ekstremalnymi. Wprowadzono też możliwość wykonywania ślizgów (pod klawiszem R1), co w wyścigach crossowych jest szczególnie ważne. Zawiodłem się niestety na sposobie, w jaki "biker" reaguje na zderzenia - kolizje są klockowate i słabo animowane, dużo lepiej zrobiono to np. w serii Dave Mirra BMX czy grze Mat Hoffman's BMX. W efekcie MX Superfly wypada nieco gorzej niż Freekstyle, ale różnica jest naprawdę niewielka.

Jah Jah

ocena

Świetne crossowe wyścigi, dla nieco bardziej stonowanych graczy.

Producent	THQ
Dystrybutor	LEM
Gatunek	sportowa
Platforma	PS2
Multiplayer	tak
Inne platformy	nie

Czarny Superfly: Tytuł gry może się wam kojarzyć z filmem "Superfly" z 1976 roku i należy do tzw. nurtu blaxploitation. Były to filmy kręcone przez czarnoskórych filmowców, głównie o podrywających panienki prywatnych detektywach. Inny film z tego nurtu to choćby "Shaft".



Pierwszy etap gry zaczyna się u stóp Statuy Wolności.

Hong-Kong - tu się będzie działo!!!

ACTION TIPS BONUS

Podczas gry wciśnij Select, a potem kolejno L2, R2, L1, R1, START, START, START. Uruchomisz god mode i będziesz mógł robić wszystko to, co zechcesz.



Zaraz, zaraz - gdzieś tu zostawiłem skarpetki...



Exie zwiedzisz wiele lokacji nietypowych jak na grę cyberpunkową.



Ten koleś, chociaż wygląda jak futurystyczny rzeźnik, jest po twojej stronie.

Deus Ex PS2

Znajdź Boga w czarnej maszynie PlayStation.



ocena

Bardzo udana konwersja jedynej w swoim rodzaju gry.

Producent:	**Ion Storm**
Dystrybutor:	**Cenega**
Gatunek:	**RPG**
Platforma:	**PS2**
Multiplayer:	**nie**
Inne platformy:	**PC**

Podstawowy błąd, jaki możesz popełnić, to wzięcie Deus Exa za grę FPP. Za jeden z tych produkowanych teraz masowo - nawet na PS2 - shooterów, w których chodzi tylko o to, by przejść z punktu A do punktu B, zostawiając po drodze setki wrogów z kulką w głowie. Jeśli jesteś fanem takich właśnie gier i Deus Exa potraktujesz jak kolejnego Half-Life'a, możesz się poważnie zawieść. Jeśli natomiast nie lubisz takich tytułów i Deus Exa skreślisz na starcie, stracisz jedno z największych, najbardziej intensywnych, najciekawszych doświadczeń, jakie zapewnić może kawałek komputerowego kodu.

Deus Ex to przeniesiona z PC gra, którą trudno przyporządkować do określonego gatunku. Równie ważna jak walka jest tu rozmowa czy rozwijanie umiejętności kierowanej postaci, akcja ukazana jest natomiast z punktu widzenia pierwszej osoby. I zarówno akcja, jak i osoba są tu nie byle jakie. Głównym bohaterem jest JC Denton, agent tajnej organizacji, który potrafi dużo więcej niż przeciętny człowiek - w jego ciele znajdują się cybernetyczne moduły, znacznie rozszerzające jego umiejętności, wytrzymałość i odporność. JC nie jest mimo to nieśmiertelny i przekonasz się o tym już podczas pierwszej misji, rozgrywającej się u stóp opanowanej przez terrorystów Statuy Wolności. Kolejne zadania początkowo zlecają twoi pracodawcy, później zaś... zresztą nie będę zbyt wiele zdradzał. Tak czy owak poza Nowym Jorkiem zwiedzisz także - m.in. - Hong Kong oraz Areę 51, czyli miejsce lądowania pojazdu kosmicznego. Historia o ponadnarodowej konspiracji przedstawiona jest tu w sposób niezwykle interesujący, co zasługuje na tym większe uznanie, że tego typu opowieści zazwyczaj nie tyle ocierają się o banał, co wręcz skaczą na główkę do basenu wypełnionego schematycznymi i nierealistycznymi rozwiązaniami. Przy tym wszystkim fabuła Deus Exa okazuje się w dużej mierze nieliniowa. W każdej chwili możemy wrócić do większości odwiedzonych uprzednio lokacji, każdy problem ma co najmniej 3 rozwiązania, a kiedy będziesz grał w Deus Exa równolegle z kolegą, okaże się, że w drodze do celu odwiedziłeś kilka lokacji, jakich ten drugi nawet nie widział na oczy. Dzięki temu świat gry wchłania cię w całości - zamiast uczucia, że ktoś (producent gry) ciągnie cię jak po sznurku za własną wyobraźnią, wydaje ci się, że po prostu rzucono cię w ten żyjący własnym życiem świat i tylko od ciebie zależy, co i kiedy zrobisz.

> // **Ekipie z Ion Storm udało się coś niezwykłego - skomplikowany i złożony interfejs z PC napisali całkowicie od nowa, nie tracąc nic z jego funkcjonalności, a jednocześnie znacznie ułatwiając jego obsługę.** //

Uczucie to jest tym bardziej właściwe, że ekipie z Ion Storm udało się coś niezwykłego - skomplikowany i złożony interfejs z PC napisali całkowicie od nowa, nie tracąc nic z jego funkcjonalności, a jednocześnie znacznie ułatwiając jego obsługę. Co prawda, wszystkie przyciski, gałki oraz pady DualShock2 obłożone zostały poleceniami (nawet R3 i L3), ale sterowanie postacią czy zarządzanie wielopoziomowymi ekranami "menu" nie sprawia żadnych kłopotów, co najważniejsze zaś - nie powoduje nieoczekiwanego zejścia postaci, kierowanej przez gracza, ze świata żywych - a jak sami wiecie, zdarzają się na PS2 gry typu FPP, w których takie sytuacje mają miejsce dość często.

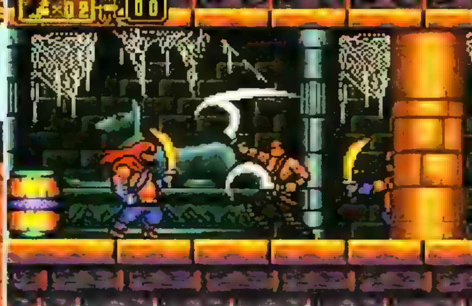
Oprawa graficzna i dźwiękowa Deus Exa to chyba najsłabsze elementy gry. Nie znaczy to, że są złe - po prostu niczym specjalnym się nie wyróżniają, nie zachwycają, nie zwalają z krzesła. Można to zrozumieć - twórcy wersji konsolowej starali się nie odbiegać za bardzo od PC-towego oryginału, który teraz ma już przecież ponad dwa lata. Powracają też inne - ale też głównie związane z oprawą wizualną - drobne wady Deus Exa, choćby pozbawione nieco polotu i wyobraźni lokacje, szare oraz smutne, zamiast mrocznych i przyszłościowych. Na szczęcie zmieniono tragiczne w wersji na PC przerywniki na "silniczku" gry, zastępując je filmikami odtwarzanymi z DVD, może nie z szczególnie oskarowym aktorstwem, ale i tak całkiem niezłe.

Deus Ex to gra, którą obowiązkowo poznać powinien gracz. Jest w każdym calu rewolucyjna, w każdym calu wyjątkowa. Nie myl jej z byle FPP-kiem...

Tymo

Gorący Deus Ex II: Od czasu naszego artykułu o Deus Ex II z poprzedniego numeru pojawiło się kilka nowych newsów dotyczących gry. Między innymi wiemy już, jak - standardowo - będzie się nazywał jej główny bohater. Nosi on imię AlexD - pasuje i do mężczyzny, i do kobiety.







■ Syreny mogą poważnie zaszkodzić Królowi Skorpionowi.

■ Grafika nie oszałamia, muzyka też przeciętna.

■ Akadyjczyk może używać skimitarów w dość nietypowy sposób.

The Scorpion King: Sword of Osiris

Poszukiwacze zaginionego Miecza Ozyrysa!



ocena

Przeprowadzka Króla Skorpiona z dużego ekranu na malutki ekranik GBA nie jest niestety w pełni udana.

Producent:	WayForward Technologies
Dystrybutor:	Play It
Platforma:	GBA
Multiplayer:	nie
Inne platformy:	nie



Scorpion King" to tytuł filmu, który powstał na bazie jeszcze innego obrazu kinowego, pt. "Mumia". Film koncentruje się na osobie ostatniego z Akadyjczyków: Mathyusa, który staje naprzeciw okrutnego króla Memmona. Walka jest krwawa i bezpardonowa. Ostatecznie Mathyus zostaje Królem Skorpionem, Memmona idzie to piachu, a jego czarownik - Cassandra - zostaje żoną naszego herosa. Story w grze jest kontynuacją tej historii. Cassandra zostaje porwana przez tajemniczego Menthu, którego wspiera czarodziejka o imieniu Isis. Menthu pragnie wykorzystać moc Cassandry, by obudzić Dunes of Natash, co spowoduje tysiącletnią burzę piaskową nad Egiptem. Jedyną bronią zdolną zabić Menthu jest mityczny Sword of Osiris. Mathyus musi go zdobyć.

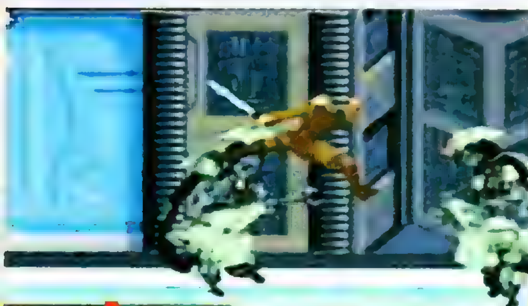
The Scorpion King: Sword of Osiris to gra, która przypomniała mi, że GBA wyrosło z GBC. Grafika w grze i muzyka są na poziomie GBC. Król Skorpion może się schować przed starszą przecież Castevanią. Gierka jest klasycznym, standardowym action-platformerem, w którym trzeba zbierać fanty, wykańczać wrogów i od czasu do czasu mierzyć się z bossem levelu. Król Skorpion walczy za pomocą dwóch broni: miecza i bułatów, czyli dwóch zakrzywionych szabli. Gdzieniegdzie może również zdobyć Hero's Gauntlet (Rękawicę Bohaterów), która zwiększa siłę ataku (np. level czwarty powala rzucać za pomocą miecza ogniste kule).

Przeciwnicy Króla Skorpiona to oprócz bossów również różnego rodzaju dziwadła w stylu mumii, wojowników w czerwonych turbanach, kobr, a nawet... syren. Tu uwaga. Wrogowie są bezdennie głupi. Często biegną za bohaterem i wpadają na przykład w ruchome piaski, co kończy się ich śmiercią. Z kolei bossowie są albo niemal niepokonani, albo tragicznie słabi.

Kolejna niedoróbka to opcja save. Po pierwsze, zapis możliwy jest tylko po trzecim etapie z levelu (w razie porażki gdzieś po drodze trzeba ponownie je przechodzić). Po drugie, kod ma formę niewyraźnych twarzyczek, które trzeba ustawić w odpowiedniej kombinacji. Poroniony pomysł.

The Scorpion King: Sworf of Osiris nuży banalnymi i przydługimi dialogami, nie zachwyca przeciętna grafiką i byle jakim tłem dźwiękowym. Odniosłem wrażenie, że WayForward Technologies zrobiło tę grę tylko dlatego, że ktoś im kazał, a ekipie nie za bardzo się chciało. Niestety tak często bywa z grami, które próbują wspierać się na kinowych hitach. W tym wypadku było jeszcze gorzej, bo i film nie odniósł spektakularnego sukcesu. Mówiąc krótko, Król Skorpion to słaba gra, która szybko trafi na zakurzoną półkę, gdzie nikt nie zagląda.

Ta-Kasha







■ Przeciętna grafika, przeciętna grywalność, taka sobie gra.

■ Walka mieczem świetlnym jest równie ekscytująca jak mieszanie herbaty łyżeczką.

Star Wars Episode II: Attack of the Clones

Atak Klonów na GBA.



ocena

Kolejna gra ze Star Wars na GBA - mocy w niej jakby nie za wiele.

Producent:	THQ
Dystrybutor:	Lucas Toys
Platforma:	GBA
Multiplayer:	nie
Inne platformy:	nie



Lukas już pracuje nad Wojną Klonów, a my tymczasem za pomocą świetlnego miecza musimy rozwiązać problem z panoszącymi się wszędzie klonami. Trzeba też wyrównać rachunki ze zdradzieckim Grafem Dooku. W lipcowym numerze Action Plus pisaliśmy o Star Wars: Jedi Power Battles. Atak klonów jest kolejną grą z serii, ale niestety o wiele gorszą. Mimo że producentem jest również THQ, kolejne Gwiezdne Wojny, oprócz wspólnej nazwy, niczym nie przypominają poprzedniego tytułu.

Scenariusz jest odbiciem historii przedstawionej w grze. Anakin Skywalker i Obi-Wan Kenobi muszą ochronić senator Padme Amidale, której zagraża śmiertelne niebezpieczeństwo. Gra nie koncentruje się jednak wyłącznie na tym wątku. Tak jak w filmie, trafimy m.in. na arenę na planecie Geonosis (gdzie wcielamy się w Mace Windu). Jako Anakin będzie trzeba stoczyć ciężka walkę z latającymi Geonosianami i maszynami. Jest również słynna scena pościgu w pasie asteroidów (Obi-Wam Kenobi ucieka przed Jango Fett) czy też pogoń na planecie Coruscant za zabójczą Zam Wesell. Wszystkich leveli jest 11. Oprócz perfekcyjnego operowania mieczem świetlnym trzeba również nauczyć się prowadzić myśliwce republiki, ścigacze i starfightery Jedi.

Grafika jest dobra, ale na pewno nie rzuca na kolana. Niekorzystne wrażenie robi przede wszystkim słaba animacja rycerzy Jedi (możemy wcielić się w Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi i Mace Windu). Bohaterzy ruszają się jak cierpiące na chorobę stawów, przeżarte przez korniki kukiełki. Paleta ciosów i bloków mieczem jest bardzo skromna i mimo prostego sterowania gra sprawia trudności. Nie najlepiej dobrano poziom trudności. Trzystopniowa skala byłaby OK, gdyby nie to, że na poziomie Padawan jest równie ciężko. Nie wiedzieć dlaczego, power-upy rozlokowano bardzo rzadko (co również utrudnia grę).

Największym babolem jest jednak to, że Jedi uderza tylko w ruchu. Jeśli chcesz machnąć mieczem, musisz iść. W miejscu można wykonywać tylko bloki. Ostatni babol to niemożność cofnięcia bohatera. "Ani kroku w tył" to hasło, które pasuje do II wojny światowej, ale nie do II epizodu Gwiezdnych Wojen. Mówiąc krótko, gierka mnie rozczarowała. Dobra, ale nierewelacyjna grafika, słaba grywalność. W sumie bardzo przeciętnie i byle jak.

Takasha Wurt

Jadowita bestia: Skorpion to jadowity stawonóg z gromady pajęczaków, występujący w suchych, gorących rejonach strefy klimatu tropikalnego i subtropikalnego, o segmentowanym ciele, pokrytym twardym pancerzem o barwie brunatnej lub żółtawoszarej i odwłoku zakończonym kolcem jadowym w kształcie pazura; jad niektórych gatunków może być dla człowieka śmiertelny.

Targi próżności



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXP

Branża gier komputerowych niegdyś – w zamierzchłych czasach pierwszej połowy lat 80 - grono znających się wzajemnie pasjonatów, programujących legendarne dziś tytuły w sypialniach domków na przedmieściach miast, zamieniła się w potężny biznes. Biznes przez duże B. Biznes, który rządzi się zasadami tylko w niewielkim stopniu odbiegającymi od tego, co piszą w podręcznikach do ekonomii czy marketingu. Bo nawet jeśli Warren Spector pozuje na rewolucyjnego filozofa, a Richard Garriot zamienia własny dom w średniowieczną twierdzę, gry komputerowe przynoszą zbyt wielkie zyski zbyt wielu ludziom, by szaleństwa takie nie były zrównoważone solidnym rachunkiem ekonomicznym oraz całym arsenałem środków i narzędzi wykorzystywanych w praktyce biznesowej w innych gałęziach gospodarki.





TARGI

Porno i samochodowe radia

Największą imprezą targową poświęconą grom komputerowym są obecnie E3, organizowane w Los Angeles w maju każdego roku. Wcześniej najważniejszym wydarzeniem roku dla amerykańskich firm komputerowych były targi CES, czyli Consumer Electronics Show. CES charakteryzuje się bardzo bogatą i burzliwą historią – pierwszą imprezę zorganizowano w Las Vegas w 1967 roku, a przede wszystkim wystawiano tam pornografię i najnowsze radia samochodowe. Do dziś CES organizowany jest w tym samym czasie co Stiffies, czyli podczas imprezy rozdawania nagród przemysłu pornograficznego. Wraz z biegiem lat na targach zaczęły przeważać komputery i elektronika, w pierwszej połowie lat 80 pojawiły się też gry komputerowe, które szybko stały się najważniejszą częścią wystawy. W pierwszej połowie lat 90 komputerowa rozrywka stała się zbyt wielkim biznesem jak na CES, gdzie branża ta musiała dzielić przestrzeń wystawienniczą z innymi gałęziami rozrywki. Tak zrodził się pomysł, by zorganizować E3, wprowadzony w życie w 1995 roku przez organizację IDSA (Interactive Digital Software Association), a stworzonej przez gigantów w branży – firmy, takie jak Nintendo, Eidos czy Disney Interactive. Pierwsze targi odbyły się w Los Angeles, między innymi pokazano tam po raz pierwszy w akcji konsole Sony PlayStation i Sega Saturn. W 1997 roku przeniesiono je do Atlanty w stanie Georgia, ale już dwa lata później ponownie wróciły do Los Angeles – wtajemniczeni żartują, że Georgii nikt nie mógł znaleźć na mapie, a gdzie jest Kalifornia - wiedzą wszyscy.

E3 to największe, ale nie jedyne targi, gdzie wystawiają się firmy tworzące gry, przy których zarywamy noce. W Japonii dwa razy w roku organizowana jest impreza o nazwie Tokyo Game Show (jesienna edycja odbędzie się w Makuhari Messe w dzielnicy Chiba), którą przy każdej edycji odwiedza łącznie 150 tysięcy osób. Podczas Tokyo Game Show nie wystawia się mimo to firma Nintendo, organizująca własny pokaz o nazwie Space World (każdego roku w sierpniu). To właśnie na Space Worldzie po raz pierwszy poznaliśmy konsolę Dolphin, która kilka lat później trafiła na rynek już jako GameCube, genialna kostka wielkiego N.

W Europie coraz większą popularność zyskują, organizowane od 1994 roku, targi Milia, którym na pewno pomogła lokalizacja - rozsławiony festiwalem filmowym francuski kurort Cannes. Ciągle jednak największą europejską imprezą, jaka skupia ludzi z branży komputerowej rozrywki, jest angielski ECTS, organizowany rokrocznie w Londynie na przełomie sierpnia i września tak, by zaprezentować gry, które trafią do sprzedaży w okresie gwiazdkowym. Pierwszy ECTS odbył się w 1989, a od 1992 roku, już pod nowym kierownictwem, zaczął odbywać się regularnie. Pierwsza impreza przyciągnęła niecałe 2 tysiące gości, na ostatniej ich liczba przekroczyła 20 tysięcy. W ubiegłym roku ECTS wypadł wyjątkowo słabo - firmy nie pokazały wówczas nic nowego, czego wcześniej nie ujawniono by na E3. Tegoroczna impreza zapowiada się jednak jako wielki powrót europejskich targów do dawnej formy.



Tegoroczne targi ECTS reklamowały takie zabawne postacie...



Interesy, pogawędki

Tokyo Game Show to jedyna impreza, która konsekwentnie umożliwia wstęp na teren targowy wszystkim chętnym, pozostałe starają się bowiem ograniczyć liczbę odwiedzających jedynie do przedstawicieli branży – dystrybutorów, dziennikarzy, sprzedawców, przedstawicieli dużych sieci handlowych. Targi są przecież po to, by podczas ich trwania zawrzeć znajomości i podpisać umowy, które zaprocentują w nadchodzącym roku. Interesy zaczyna się robić jeszcze przed ich rozpoczęciem, choćby w drodze na imprezę. Wśród przedstawicieli angielskiej branży komputerowej kultowy status osiągnął poranny lot z Londynu do Los Angeles w dniu poprzedzającym rozpoczęcie targów E3, nazywany czasem Game Flight. Tym właśnie lotem podróżują szefowie angielskich studiów developerskich, pracownicy public relations firm dystrybutorskich, a dziewięciogodzinny lot to sporo czasu, i można to wykorzystać. Jedni grają na GameBoyach, inni dopracowują ostatnie szczegóły kodu, który będą prezentować na targach, jeszcze inni zamieniają poczęstunek na pokładzie w prawdziwy biznes-lunch. W historii tego lotu były już wydarzenia, takie jak wykupienie osobnego miejsca siedzącego na PC-ta, który przygotowano do prezentacji gier firmowanych przez Elixir Studios, czy podpisanie kontraktu na 750 tysięcy funtów przez firmę Vector.

Polska nie jest jeszcze rynkiem pierwszej wagi dla żadnej z firm wystawiających się na targach, ponieważ ilość oprogramowania sprzedawanego u nas legalnie to nadal raczej promile niż procenty w przychodach zachodnich producentów gier. Mimo to nawet tu przygotowania do imprez targowych zaczynają się wiele tygodni wcześniej. Pracownicy działów marketingu polskich dystrybutorów, takich jak CD-Projekt, Cenega czy Play It, rozsyłają mailem informacje o możliwych do umówienia spotkaniach z programistami oraz developerami reprezentowanych przez nich firm. Forma takich zaproszeń jest różna – od kilku oficjalnych i suchych zdań aż po bardziej swobodne sformułowania – "Ej, wpadlibyście podczas targów na spotkanie z Disneyami? Będą pokazywać za#@$%stego Trona 2.0". Spotkania takie zawsze są dla przedstawicieli prasy dużą atrakcją, z której raczej się nie rezygnuje, niekiedy jednak spece od marketingu starają się dodatkowo zachęcić dziennikarzy, by zainteresowali się daną firmą. Tak jak na przykład PR-owiec firmy Sony, który przed tegorocznymi targami E3 zaproponował spotkanie z programistami pracującymi nad kilkoma największymi projektami na PlayStation 2 oraz "*...no i oczywiście zaproszenia na imprezę Sony*".

Darmowe drinki, piękne dziewczynki





... graficzny sposób obrazujące cechy różnych przedstawicieli branży.

TARGI

Eidos Ascent Conference

Konferencja firmy Eidos, w tym roku o nazwie Ascent, jest organizowana cykliczne na dwa dni przed ECTS-em. Tym razem Eidos starało się zdobyć przychylność prasy i lokalnych dystrybutorów z Europy luksusowym angielskim hotelem, pokaźnym barbecue na powitanie i wystawną kolacją pożegnalną, urządzoną w stylu marokańskim. Jednak i bez tego konferencja była wydarzeniem, w którym warto było wziąć udział. A wszystko za sprawą gier prezentowanych w jej ramach, dokładniej zaś dziesięciu tytułów, jakie Eidos zamierza wydać w ciągu najbliższych miesięcy.

Tomb Raider: The Angel Of Darkness

Platformy: PS2, PC
Data premiery: listopad 2002



Ludzie z firmy Eidos zdają sobie sprawę ze słabości 2-3 ostatnich części serii (wymienili je na wstępie prezentacji Angel Of Darkness). Jednocześnie stoją przy silnym postanowieniu, by nie popełnić gaf ponownie. Dzięki temu nowe oblicze Tomb Raidera zapowiada się ciekawie - to gra odmienna od poprzedniczek, bardziej filmowa, absorbująca ciekawą fabułą i oferująca kilka różnych rodzajów rozgrywki (m.in. elementy zapożyczone ze skradanek i przygodówek).

Way Of The Samurai

Platformy: PS2
Data premiery: wrzesień 2002



Eidos szykuje tę grę jako konkurenta Onimusha 2 i choć raczej nie uda się przebić samurajskiego horroru firmy Capcom, przyznać muszę, że Way Of The Samurai był jednym z moich ulubionych tytułów konferencji. Główny bohater gry, samotny samuraj, zostaje wplątany w konflikt, jaki trzy frakcje toczą ze sobą, walcząc o kontrolę nad Rokkotsu Pass. Własne miejsce w całym tym zamieszaniu wyznacza przede wszystkim mieczem (w grze będzie ich kilkadziesiąt odmian), ale nie tylko: będzie można bowiem rozmawiać z napotkanymi postaciami. Ważną cechą gry jest jej oryginalna struktura, która na wiele sposobów umożliwia dojście do każdego z 6 zakończeń.

Timesplitters 2

Platformy: PS2, GCN, Xbox
Data premiery: październik 2002

To tytuł, na jaki powinni czekać wszyscy posiadacze PS2, którzy chcieliby zagrać w porządny FPP. Timesplitters 2 to gra z tego gatunku, który stworzono od podstaw z myślą o konsoli i dzięki temu sterowanie jest bardzo wygodne nawet w przypadku DualShocka, zaś design postaci oraz etapów nie przypomina ciężkiego, militarno-industrialnego charakteru shooterów, pisanych na PC. Wrażenie robi zarówno rozbudowany tryb gry dla jednego gracza, jak i multum opcji w trybie dla wielu graczy. Gwarantowany hit!



Praetorians

Platformy: PC
Data premiery: grudzień 2002



Osadzona w czasach starożytnych strategia twórców serii Commandos już działa!!! To, co zwraca uwagę na samym początku, to grafika - bardzo szczegółowa i bardzo wiernie oddająca realia epoki. Tytuł zapowiada się bardzo dobrze (w bitwach udział biorą tysiące jednostek!), entuzjazm studzi jak na razie duża liczba pomysłów „(za)pożyczonych" ze starej gry Centurion oraz zbyt szybkie tempo gry, przy którym trudno zapanować nad taką liczbą jednostek.

Ace Golf

Platformy: GameCube
Data premiery: grudzień 2002



Niezwykle sympatyczny i zwodniczy tytuł. Na pierwszy rzut oka Ace Golf to gra sportowa dla dzieci - w zawodach sportowych bierze tutaj udział kilkanaście pokręconych postaci (m.in. gwiazda japońskiego popu, szalony Irlandczyk), a każdą można wyposażyć w "magiczne kije", "ogniste kule" i inne podobne wynalazki. Podczas gry szybko okazuje się jednak, że symulacja gry w golfa jest tu bardzo realistyczna, co sprawia, że krótka sesja z Ace Golf w mgnieniu oka zamienia się w wielogodzinną nasiadówkę - cały czas z uśmiechem na twarzy i z dobrym humorem!!!

Hitman 2: Silent Assassin

Platformy: PS2, PC, Xbox
Data premiery: październik 2002



W końcu pokazano chodzącą wersję Hitman 2, która okazała się na tyle dobra, że po zakończeniu wszystkich prezentacji większość gości właśnie ją typowała na najlepszą podczas całej konferencji. Hitman 2 jest dynamiczny, trzyma w napięciu i nie pozwala na chwilę wytchnienia - poza tym niezwykle łatwo opanować sterowanie, zaś grafika zaskoczy wysokim poziomem nawet największych malkontentów.

Frontline Attack: War Over Europe

Platformy: PC
Data premiery: wrzesień 2002

Najsłabsza gra konferencji, głównie dlatego, że najbrzydsza graficznie. Jeśli jednak przymkniemy oko na engine - sprawiający wrażenie jakby napisano go 2-3 lata temu, sama rozgrywka - strategia czasu rzeczywistego z II wojny światowej - może okazać się dość interesująca. Recenzja tytułu już za miesiąc - nie ma zatem sensu zbytnio się teraz rozpisywać na temat szczegółów.

Republic

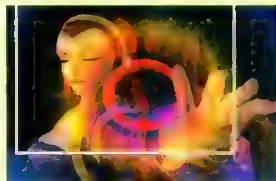
Platformy: PC
Data premiery: I kwartał 2003



Najciekawsza gra konferencji i najambitniejszy tytuł, jaki przygotowywany jest obecnie na PC. Wiemy już, jak się gra w Republic - to zrealizowany z niesamowitym rozmachem "tycoon", przeniesiony do świata polityki. Republic może się pochwalić niespotykanie szczegółową oprawą graficzną - enigne umożliwia płynne przejścia od widoku całego miasta z lotu ptaka do zbliżenia na lalkę, leżącą na straganie na placu targowym (!!!). Co ciekawsze, twórcy gry zapowiadają, że do grania wystarczyć ma PC z 64 MB pamięci....

Legaia 2: Dual Saga

Platformy: PS2
Data premiery: październik 2002



Tradycyjny japoński RPG z niezłą grafiką i ciekawym systemem walki, który w jednej kolejce umożliwia tworzenie własnych sekwencji ataku z gotowych ciosów. Atutem gry, poza oryginalnym systemem walki, są zgrabnie wymyślone zagadki logiczne, jakie pojawiają się podczas eksploracji podziemi, oraz długa wielowątkowa fabuła.

TARGI ECTS 2002

Tegoroczny ECTS miał dowieść, że idea europejskich targów - raz do roku zbierających największych potentatów na rynku gier komputerowych - nadaje jej jeszcze (po ubiegłorocznej klapie imprezy) sens. Niestety już pierwszego dnia okazało się, że zamierzenia te rozminęły się z rzeczywistością - i znów większość osób, biorących udział w targach, komentowało całe wydarzenie jednym słowem – "rozczarowanie".



Hala Earl's Court, gdzie zorganizowano imprezę, zajęta była przez wystawców mniej więcej w jednej trzeciej powierzchni. Firm bezpośrednio związanych z grami wystawiło się niewiele (sporą część wystawców stanowili producenci akcesoriów komputerowych, takich jak joysticki czy kierownice), na dodatek tylko cztery duże korporacje pokazały się na targach tak, jak zazwyczaj robi się to z okazji podobnych imprez - na stoiskach z konsolami i grywalnym kodem demonstracyjnym - były to Ubi Soft, Rage, Konami i Acclaim. Atari zdecydowało się przyjąć nieco inną strategię i zamieniło stoisko w kino (z fotelami wziętymi żywcem z „Matriksa"), w którym co kwadrans pokazywano dziesięciominutowy film z reklamówkami gier firmy, zapowiadanych na przełom 2002/2003. Pozostali wystawcy albo organizowali pokazy za zamkniętymi drzwiami własnych stoisk, albo wynajmowali lokacje w okolicach targów (pub firmy Empire, hotelowa sala konferencyjna Lionhead), gdzie pokazywano wtajemniczonym, co szykuje się na święta. Niestety wszystko to widzieliśmy już na E3 - na ECTS oficjalnie ujawniono tajemnicę dotyczącą tylko jednej gry – Broken Sword 3: The Sleeping Dragon – o której zresztą prasa (także my) pisała już wcześniej. Poza tym na ECTS działo się niewiele, dzięki czemu błysnąć mogły te firmy, które na E3 pewnie zaginęłyby w tłoku, jak np. koreańscy producenci automatu z grą w ping-ponga (za pomocą którego mecz rozgrywa się prawdziwymi paletkami). Mówiąc krótko, ECTS znów zawiodło. Nad wyjściem z terenu targów zawieszono banner z napisem "Do zobaczenia za rok", ale wcale nie jest pewne, czy targi rzeczywiście się odbędą. Choć szkoda by było, gdyby się tak stało, bo europejska branża potrzebuje „wspólnej" imprezy, dokąd nie trzeba by lecieć samolotem kilkanaście godzin (jak to się dzieje w przypadku E3).

Gry ECTS

Na całym świecie coraz więcej graczy odchodzi od PC-tów w stronę konsol (ostatnie premiery GameCube'a, Xboksa oraz obniżki cen wszystkich trzech platform nowej generacji zdecydowanie się do tego przyczyniły) i tendencja ta była również widoczna na targach. Zatem niech nie dziwi was niewielka liczba tytułów PC-towych w krótkich zapowiedziach najciekawszych gier, jakie pokazano na targach, i towarzyszącemu im wydarzeniu PlayStation Experience (PE).

The Getaway



Platformy: PS2
Data wydania: Listopad 2002
Na PE stojaki z grą oddzielono barierkami - i wpuszczano za nie jedynie osoby, które ukończyły 18 lat. The Getaway to rzeczywiście brutalny tytuł, zdecydowanie nie dla dzieci. W prezentowanej wersji gracze mogli jeździć po Londynie (ruch lewostronny to najdziwniejszy wymysł w historii motoryzacji) oraz postrzelać, na razie jednak nic nie wskazuje na to, by The Getaway miało pobić GTA3 – tym bardziej że jest to pozycja o bardziej zamkniętej, liniowej strukturze, jaka daje graczom mniejszą swobodę działania. Mimo to jest to dla PS2 tytuł niezwykle ważny - z ostateczną oceną jeszcze się wstrzymamy.

Mortal Kombat: Deadly Alliance

Platformy: PS2
Data wydania: Listopad 2002
Jedna z lepszych gier na PE - cały czas ustawiała się kolejka chętnych, by rozegrać zabójczy pojedynek ze Scorpionem, Cagem czy którąś z nowych postaci. Doskonała grafika, płynna, szybka animacja, wyjątkowe efekty rozbryzgującej się krwi oraz kilka nowatorskich pomysłów (m.in. każda postać używa trzech stylów walki, które w każdej chwili można zmienić, uzyskując tym samym dostęp do różnych ciosów) sprawiają, że Deadly Alliance może się stać czarnym koniem w walce o tytuł najlepszej gry beat-em up na PS2.

Ghost Master

Platformy: PC
Data wydania: Październik 2002
Jedna z gier pokazywanych w pubie Empire - tę wystawił jej producent, którego na pewno nawiedziły pozaziemskie moce. Nic więc dziwnego, że tytuł, jaki przygotowuje prowadzony przezeń zespół, najprościej można opisać jako "The Sims z duchami". Przed graczem stawia się dwadzieścia wyzwań – w każdym z nich główne zadanie to wystraszyć mieszkańców jednego z budynków, korzystając przy tym ze specjalnych umiejętności kilkudziesięciu dostępnych w grze duchów. Zabawa jest przednia, a niezwykłe dopracowanie szczegółów graficznych to dodatkowa okazja do niekontrolowanych wybuchów śmiechu.

Turok: Evolution

Platformy: PS2
Data wydania: Październik 2002
Nowej odsłony Turoka również było sporo na ECTS; firma Acclaim mocno promowała ten tytuł - całkiem słusznie przewidując, że ten będzie się cieszył nie lada powodzeniem. Niestety prezentowana wersja nie zawierała nic, co w szczególny sposób odróżniałoby T:E od poprzednich części serii – ale graficznie wyglądała niesamowicie, a Turok zawsze uważano za bardzo dobry FPP, zatem i Evolution na 100% będzie dużym przebojem.

Lord Of The Rings



Platformy: PS2, Xbox
Data wydania: Listopad 2002
Przygotowywana przez Electronic Arts gra, osadzona w świecie Tolkiena, robi wrażenie od pierwszego z nią kontaktu. Dopracowana, szczegółowa grafika sprawia, że toczone tu walki wyglądają niemal identycznie jak sceny z filmu, który gościł niedawno na naszych ekranach. Prezentowana na targach wersja pozwalała rozegrać fragment jednego z etapów, gdzie Drużyna Pierścienia stawia czoło hordzie potworów Saurona - gracz steruje tu Aragornem, który dzielnie wyrzyna przeciwnika. Jeśli w całej grze uda się zachować tak intensywną grywalność jak w prezentowanym fragmencie, czeka nas naprawdę nie lada hit.

PlayStation Experience

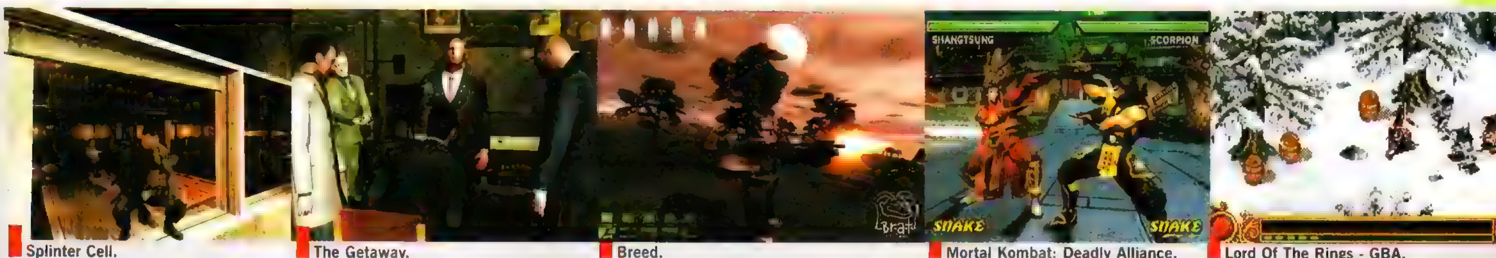
Bez cienia wątpliwości - największą atrakcją targów i wydarzeniem, jakie właściwie uratowało imprezę od katastrofy, okazało się PlayStation Experience, czyli prezentacja najnowszych gier na PS2, zorganizowana w wydzielonej części hali Earl's Court; za wstęp do niej trzeba było zapłacić 8 funtów. A można tam było zagrać w większość tytułów, jakie ukażą się na tę platformę do marca 2003 roku, przy okazji obejrzeć też artystyczne występy m.in. breakdancerów czy wschodzących gwiazd angielskiej muzyki. Wszystkich zaprezentowanych tytułów można było popróbować (w przypadku kilku odbywało się to pół roku przed premierą), a co wydać się mogło zaskoczeniem - Sony zaprezentowało też silną reprezentację gier na PSOne'a (m.in. Klonoa Beach Volleyball). PlayStation Experience to zarówno dla Sony, jak i dla konsoli PS2 bardzo dobra promocja; dzięki imprezie konkurencyjne platformy właściwie były na ECTS-ie niewidoczne.



Nagrody ECTS

Ponieważ ECTS to targi europejskiej branży komputerowej, również nagrody przyznawane były w iście europejskim stylu – gracze z poszczególnych krajów Starego Kontynentu głosowali na najlepsze tytuły roku za pośrednictwem magazynów lub programów telewizyjnych poświęconych grom. Najlepsze pozycje targów wybierali także gracze odwiedzający oficjalną stronę imprezy oraz – te nagrody były oczywiście najważniejsze – przedstawiciele branży.





Splinter Cell. The Getaway. Breed. Mortal Kombat: Deadly Alliance. Lord Of The Rings - GBA.

Breed

Platformy: PC
Data wydania: Grudzień 2002

Najlepsza gra na PC tych targów, mocno wzorowana na Halo, największym przeboju na konsolę Xbox. Podobnie jak tam, gracz wciela się tu w jednego z członków elitarnego oddziału komandosów przyszłości, którzy walczą z inwazją z kosmosu. Będzie sporo strzelania (głównie w trybie FPP), możliwość wykorzystywania najróżniejszych pojazdów zmechanizowanych, a do tego rozgrywka w trybie multiplayer oferująca kooperację między graczami. Mówiąc krótko – świetna gra dla dużych chłopców, i udowadnia, że PC stać jeszcze na wiele.

Twin Caliber



Platformy: PS2, Xbox
Data wydania: Listopad 2002

Najgłośniej reklamowana gra targów, całe Earl's Court oblepiono plakatami promującymi tę oryginalną strzelaninę firmy Rage, w której gracz - korzystając z dwóch gałek DualShock2 - kieruje pistoletami w dłoniach głównego bohatera gry. Pomysł ciekawy – jak dotąd kierowaliśmy raczej bohaterem, nie jego spluwami – klimat mroczny i wciągający, na ostateczną ocenę jest jednak jak na razie za wcześnie.

Primal

Platformy: PS2
Data wydania: Listopad 2002

Kolejny tytuł, który - zdaniem Sony - przyczyni się do jeszcze większego wzrostu sprzedaży konsol PS2. Główna bohaterka ma dwa dość interesujące atrybuty – zaprzyjaźnionego demona, ten podpowiada jej rozwiązania kolejnych zagadek, oraz parę jarzących się zieloną poświatą i zabójczych kolców na dłoniach. Sama gra to mroczna przygodowa zręcznościówka TPP z ciekawym systemem walki, w którym przednie przyciski joypada przypisano - odpowiednio - lewej i prawej dłoni bohaterki, dzięki czemu gracz może samodzielnie tworzyć własne kombinacje ciosów.



Pro Evolution Soccer 2

Platformy: PS2
Data wydania: Październik 2002

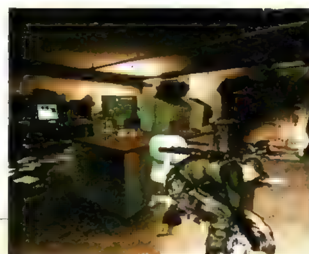


[illegible]ydowany przebój targów, stanowiska z tą grą były [illegible]ecnym z najbardziej [illegible] - zarówno na [illegible] targach, jak i na [illegible], że będzie to [illegible] tytuł, wiedzie[illegible] od dawna. Okazuje się mimo to, że Pro Evolution Soccer 2 [illegible] jest tym tytułem, o który od lat fani piłki nożnej prosili [illegible] stronę niebios. Niezwykły realizm rozgrywki, połączony [illegible] do opanowania sterowaniem - ostatecznie wysforują Pro E[illegible] Soccer 2 daleko poza zasięg najnowszej odsłony FIFA.

Splinter Cell

Platformy: PS2, Xbox, PC
Data wydania: Listopad 2002

Nie przez przypadek Splinter Cell ogłoszono najlepszą grą ECTS, co jest tym większym osiągnięciem, że firma Ubi Soft wcale nie promowała tego tytułu bardziej od pozostałych gwiazdkowych premier. Oparta o jedną z powieści Toma Clancy'ego skradanka/taktyczny shooter zdaje się łączyć najlepsze elementy serii, takich jak Metal Gear Solid i Rainbow Six, do tego ma bardzo intuicyjne sterowania i oprawę graficzną - ta powala z nóg zastosowanymi w niej efektami specjalnymi – gwarantuję, że podobne jak tutaj widoki z kamery przemysłowej lub w podczerwieni zaczną się od teraz pojawiać w wielu tytułach.



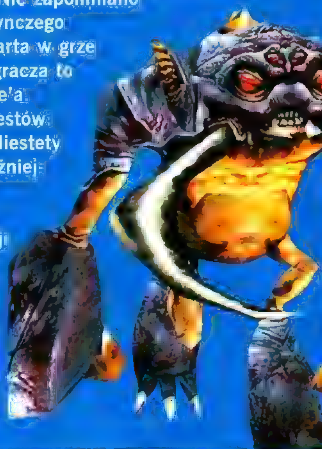


Producent: **Bioware Corp.**
Wydawca: **Atari Games/Infogrames**
Wymagania: **PII 450, 98 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Multiplayer: **tak**
Inne platformy: **nie**



RZUT OKIEM

Najmłodsze dziecko Bioware'u, firmy, która stworzyła między innymi serię Baldur's Gate, to zupełnie nowa jakość, jeśli chodzi o gry fabularne na PC. W pełni trójwymiarowe środowisko, zasady gry stworzone na bazie trzeciej edycji Dungeons & Dragons oraz niesamowite wprost możliwości gry sieciowej. Po raz pierwszy w komputerowych grach RPG pojawia się (u żywy Mistrz Podziemi! A jeśli dodać do tego przyjazny, a przy tym oferujący niemal nieograniczone możliwości edytor oraz popularność wśród graczy (liczba stworzonych przez nich i dostępnych w Sieci modułów idzie w grube setki!), nikogo nie powinny dziwić entuzjastyczne recenzje, jakie zbiera NWN. Nie zapomniano zresztą o rogrywce dla pojedynczego gracza: sieć siecią, ale i zawarta w grze kampania dla pojedynczego gracza to godny następca Baldur's Gate'a. Świetna fabuła, mnóstwo questów po prostu uczta dla graczy! Niestety w chwili obecnej ów z najważniejszych kamieni milowych w rozwoju gier fabularnych dostępny jest jedynie w wersji angielskiej, ale już niedługo powinna się pojawić wersja PL, nad którą od kilku miesięcy pełną parą pracuje zespół CD-Projektu. A wtedy zacznie się i u nas - bo w ten tytuł zagrać po prostu trzeba!





Tworzenie postaci - porady ogólne

Specjalista czy "złota rączka" od wszystkiego?

Tworzy się tutaj tylko jedną postać, może się zatem wydawać, że najlepszym wyborem będzie ktoś znający się więcej niż na jednej rzeczy. Z drugiej jednak strony - są też giermkowie, mogący uzupełniać nasze własnymi umiejętnościami...

Z własnego doświadczenia wiem, że idealne rozwiązanie to coś pośredniego, a konkretnie - dogłębna specjalizacja w walce (niezależnie od tego, czy będą to zaklęcia ofensywne, czy też umiejętność walki toporami), uzupełniona kilkoma umiejętnościami ogólnymi, jakie każdy, niezależnie od profesji, powinien mieć. Walczy się tu bowiem dużo i choć można to z niezłym skutkiem scedować na giermka, byłoby najzwyczajniej w świecie nudne. Co się zaś tyczy umiejętności dodatkowych, polecam ramkę "Co o złodziejstwie każdy wiedzieć powinien" - nie da się ukryć, że prastare ruiny zbyt bezpiecznym miejscem nie są, a umiejętnie rozłożone pułapki zmienią pochód najtwardszego nawet barbarzyńcy w ciągłe wylizywanie się z ran.

Zdolności, bez których mama nie wypuści cię z domu

A jeśli z niego uciekniesz, będziesz miał bardzo trudne życie. Każda z profesji charakteryzuje się bowiem kilkoma kartami atutowymi, które - jeśli myśli się o graniu poważnie - wziąć trzeba pod uwagę.

Postacie walczące w zwarciu

Po pierwsze, **Cleave** (a wcześniej **Power Attack**) najszybciej jak się da. Dzięki tej specjalnej zdolności słabsi przeciwnicy padają jak kostki domina: po zabiciu jednego nasza postać automatycznie zaatakuje następnego (i następnego, i następnego... dopóki tylko będą padać, liczyć się to będzie jako jeden atak!).

Po drugie, kolejne etapy specjalizacji (najpierw **Weapon Focus**, a następnie **Weapon Specialization**) w wybranym typie broni. Nie opłaca się tu specjalizować w większej ich liczbie, bo w grze można znaleźć równie dobre miecze co topory czy łuki - wybór zależy zatem od preferencji i możliwości postaci.

Po trzecie, **Knockdown**, dzięki któremu trafiony przeciwnik ląduje na podłodze i nie jest w stanie nam oddać, a ponadto łatwiej go trafić.

Po czwarte, **Critical** w naszej ulubionej broni działa automatycznie, zwiększając szansę zadania ciosu krytycznego i tym samym większych obrażeń.

Po piąte, przydatny jest jeszcze **Disarm** - ten pozwala wykonać atak rozbrajający wroga, oraz pakiet zapewniający walkę za pomocą obu rąk: **Ambidexterity** i **Two-Weapon Fighting** - w końcu co dwa miecze to nie jeden, chyba że będzie to coś naprawdę ciężkiego.

Uwaga! Jeśli ktoś ma niską siłę, a wysoką zręczność, absolutnie niezbędna staje się zdolność **Weapon Finesse**, dzięki której bonusy do trafienia bierze się nie od siły, a zręczności. Faktem jest, że tyczy się to tylko mniejszego oręża, ale taki rapier wcale nie jest zły, zwłaszcza jeśli chodzi o krytyki.

Postacie walczące z dystansu

Jeśli poważnie myśli się o walce broniami zasięgowymi (polecam łuk, kusza jest wolniejsza), niezbędne stają się dwie:

Po pierwsze, **Point Blank Shot**, dzięki któremu nie tylko zadaje się większe obrażenia podczas ataku na postać odległą maksymalnie o około 5 metrów (dokładnie to 15 stóp), ale przede wszystkim nie ma się minusów, używając broń zasięgową w zwarciu, a to z kolei pozwala na walkę łukiem przeciw mieczowi, i to z równymi szansami (inaczej ma się -4 do trafienia).

Po drugie, **Rapid Fire**. Zdolność ta pozwala wykonać jeden dodatkowy atak na rundę z broni zasięgowej (prócz kusz) - wprawdzie wszystkie pozostałe wykonuje się wtedy z modyfikatorem -2, ale w większości przypadków jest to i tak opłacalne. Po trzecie, choć miało się skończyć na dwóch - nie można jednak zapominać, że i w tym przypadku przydają się zdolności, takie jak **Critical**, **Weapon Focus** oraz **Weapon Specialization**, dokładnie opisane w części dla wojujących wręcz.

Postacie czarujące

Wybór zdolności magicznych może i jest sporny, ale w praktyce mogę polecić bez wahania jedynie **Combat Casting** - dzięki niemu troszkę łatwiej rzucać czary na przeciwników, którzy zbyt blisko się zbliżyli. Pozostałe (tak zwane **Metamagic**) przydają się (np. zwiększając zadawane przez zaklęcie obrażenia lub czas trwania), ale zajmują miejsce czaru z wyższego poziomu (np. ulepszona za pomocą **Empower Spell**, zwiększającym o 50% zadawane obrażenia, kula ognia staje się czarem z 5, a nie 3 poziomu - co w praktyce zbyt przydatne nie jest...). Wyjątkiem jest **Still Spell**, który zwiększa poziom czaru o jeden, ale pozwala go rzucać bez minusów nawet w najcięższej zbroi.

Co o złodziejstwie każdy wiedzieć powinien

Mimo że profesji i umiejętności jest w grze mnóstwo, to jest jedna, którą powinien znać każdy poszukiwacz przygód poważnie podchodzący do tej profesji. **Rozbrajanie pułapek**. Wprawdzie może ktoś oponować, mówiąc że paladyn gmerający przy skrzyni wygląda nieco niepoważnie, ale nie o skrzynie się tu rozchodzi. Te można potraktować z równie dużą skutecznością mieczem czy czarem. Co innego drzwi tudzież pułapki w podłodze. Niby można wierzyć w wysoką ich wytrzymałość, ale nawet ta czasami zawodzi, nie mówiąc już o niezbyt pasjonującej konieczności ciągłego odpoczywania tudzież wydawania fortuny na magiczne napoje. Nie namawiam jednak nikogo, jeśli tego nie chcecie, by rozpoczynać karierę złodzieja! Umiejętności tej można się przecież uczyć również bez stawania się wieloklasowcem, co (o ile ktoś nie ma tylko ekstremalnie niskiej inteligencji, a co za tym idzie - przy wchodzeniu na poziomy ma kilka wolnych punktów umiejętności) w większości przypadków w zupełności wystarcza. A, zdaję sobie sprawę, że podróżowanie w towarzystwie złodzieja Tomiego na pierwszy rzut oka wydaje się kuszącym pomysłem, ale niestety szybko okazuje się, że w walce ów osobnik nazbyt często odgrywa rolę jednostrzałowca. Ciągłe zaś wracanie się do świątyni Tyra, by go wskrzeszać... jednym słowem, lepiej już nauczyć się tego samodzielnie - na pewno nie pożałujecie.


Mag, ostatnie starcie.


Co to za nauczyciele, skoro giną od goblinów.


Goblin, sztuk dwie. Co zrobić - zabić.

Porady ogólne

Twój bohater używałby [Tab]
I to nieustannie! Dzięki temu klawiszowi zajarzą się magicznym blaskiem skrzynie pełne skarbów, worki z łupami porzuconymi przez złoczyńców, a także ci złoczyńcy we własnej osobie - nawet jeśli stronisz od magii, bo to przecież wrodzona cecha wszystkich bohaterów, także tych mniej pozytywnych.

Szukaj, zwiedzaj, zaglądaj
Poszukiwacz przygód, jak sama nazwa wskazuje, ciągle czegoś poszukuje: ukrytych przejść, zarośniętych pajęczynami jaskiń, zapomnianych krypt. Wszędzie włazi, wszystkiego musi dotknąć. Nie pozostawia za sobą ani jednej zamkniętej skrzyni i ani jednego nieodkrytego kawałka mapy, wie bowiem, że jedynie w ten sposób nie tylko podoła wszystkim wyzwaniom, ale i odnajdzie mnóstwo zaginionych przedmiotów, w tym magicznych, do skutecznej walki ze złem niezbędnych.

Giermek twoim przyjacielem
Wielu początkujących poszukiwaczy jest przekonanych, że wielcy bohaterowie działali w pojedynkę. Nic bardziej mylnego! W pojedynkę można co najwyżej zginąć - wielkich czynów dokonuje się zawsze drużynowo, czyli przynajmniej we dwójkę. I jeszcze jedno - walka ze złem to, jak sama nazwa wskazuje, walka, walka i jeszcze raz walka. Od pułapek też wprawdzie można zginąć, ale same tylko orki zabiły znacznie, znacznie więcej poszukiwaczy niż wszystkie pułapki razem wzięte!

Kto drogi skraca, ten dobrze na tym wychodzi!
A konkretnie - kto stosuje skróty klawiszowe. W Neverwinter Nights można ich zastosować aż 36, umieszczonych pod klawiszami [F1]-[F12] (to tylko 12, ale wystarczy wcisnąć [Alt] tudzież [Ctrl] i otrzymujemy dodatkowe 24). Wystarczy przeciągnąć tam broń, napój czy zaklęcie, by potem przywołać je jednym naciśnięciem klawisza. To samo tyczy się umiejętności (np. otwierania zamków), ale w tym przypadku korzysta się z menu - pod prawym przyciskiem myszy.

The Prelude

Senior Barracks (mapa 1)

Tutaj rozpoczynasz przygodę. Dwie znajdujące się tu postacie, **Pavel** i **Bim**, nauczą cię podstaw interfejsu - gdy skończysz, poproś **Bima**, by otworzył drzwi na północy.

Training Halls
Nauki ciąg dalszy. Obowiązkowe jest jedynie szkolenie specyficzne dla wybranej klasy, ale warto przejść też kursy dodatkowe dostępne dla wszystkich, żeby później nie mieć problemów np. w sklepie.

1) **podstawy robienia zakupów** - bez przeprowadzenia rozmowy z krasnoludem nie otworzą się drzwi prowadzące do 2; nie musisz niczego kupować (broń zasięgową, o ile już jej nie masz - za chwilę dostaniesz za darmo) wystarczy rozmowa,
2) **korzystanie z mapy i dziennika** - nieobowiązkowe,
3) **trening bojowy** - bardzo przydatny, a dla wojów niezbędny, bo bez tego nie będziesz mógł ruszyć dalej przez drzwi 9,
4) **nauka strzelania** - jak wyżej, dodatkowo można stąd wziąć kuszę, łuk i procę wraz z amunicją,
5) **miejscowe minizoo** - jedynie do oglądania,
6) **trening obowiązkowy dla postaci czarujących** (magów, bardów i czarowników),
7) **trening obowiązkowy dla postaci wierzących** (kleryków i druidów),
8) **trening obowiązkowy dla skrytych** (złodziei),
9) przejście do **Graduation Chamber**,
10) przejście do **Akademii** (otworzy się dopiero po powrocie z Graduation Chamber).



Graduation Chamber
Porozmawiaj z **Aribeth**; konwersację przerwie atak tajemniczych postaci. Po nim, po ponownej rozmowie z przemiłym paladynem, ruszaj do głównych komnat Akademii - przez przejście 10 w **Training Halls**, oczyszczając je w drodze z goblinów - zawsze to trochę punktów doświadczenia więcej.

Akademia (mapa 2)

Pełno tu goblinów i kościotrupów, których oczywiście należy się pozbyć. Przypominam też o dokładnym przeszukaniu pomieszczeń i otwieraniu tudzież rozwalaniu skrzyń!

1) przejście do **Training Halls**, z których właśnie przyszedłeś,
2) **Pavel**; wystraszony i w ogóle, ale za to chętnie się do ciebie przyłączy, z czego powinieneś jak najbardziej skorzystać; razem będzie wam o wiele łatwiej, nie mówiąc o tym, że to także trening dowodzenia giermkiem,
3) **Geldar**; gdy zaczniesz z nim rozmawiać, awansujesz na wyższy poziom doświadczenia; jest to także trening wchodzenia na poziomy, gdyż przez cały czas będzie ci służył pomocą,
4) **tajemniczy mag**, ostatnie starcie; w końcu przestanie uciekać i stanie do walki; z Pavelem u boku nie powinien jednak sprawić trudności.

Palanval na pierwszym poziomie

Z założenia będzie to elf-zwiadowca, równie dobry w walce, co w wykrywaniu pułapek, ich rozbrajaniu i tym podobnych umiejętnościach. Zaczynamy od wyboru cech:
Strength (siła) - 14
Dexterity (zręczność) - 16 (ale z bonusem rasowym będzie to 18)
Condition (wytrzymałość) - 14 (minus rasowy obniży ją do 12)
Wisdom (mądrość) - 8
Intelligence (inteligencja) - 14
Charisma (charyzma) - 10
Teraz profesja: Rouge (złodziej) i umiejętności:
Disable Traps (rozbrajanie pułapek) - 4
Hide (ukrywanie się) - 4
Listen (nasłuchiwanie) - 4
Lore (wiedza) - 4
Move Silently (skradanie się) - 4
Open Locks (otwieranie zamków) - 4
Parry (parowanie) - 4
Persuade (perswazja) - 4
Search (szukanie) - 4
Spot (zauważanie) - 4
Na koniec wybór zdolności. Tylko jednej, więc ze względu na łuk będzie to Point Blank Shot. **I gotowe - można zaczynać grę!**

Questy giermków

Każdy z giermków (także Tomi ze świątyni) ma osobisty quest, który będzie kontynuowany aż do rozdziału trzeciego. Jednak aby go rozpocząć, musisz danego osobnika lub osobniczkę najpierw do siebie przygarnąć, a następnie porozmawiać o jego lub jej historii. Opowieść zostanie w pewnym momencie przerwana, ale po awansowaniu na wyższy poziom porozmawiaj z nimi jeszcze raz. Za którymś razem (zazwyczaj gdy jesteś już w okolicach 6 poziomu) zaufa ci na tyle, by wyjawić własne problemy. A w tym czasie możesz chodzić z innym giermkiem lub też przyłączyć kolejnego, gdy już zdobyłeś jego przedmiot - liczy się tylko rozmowa oraz odpowiedni poziom.

Tomi Undergallows

Osobnik ten potrzebuje pewnych dokumentów. Znajdziesz je w południowo-wschodniej części dzielnicy **Beggar's Nest**, w **Thomas Whe-elwright's Wagon Repair**. W nagrodę otrzymasz **Ring of the Rogue**, który dodaje 1 punkt do zręczności oraz do umiejętności otwierania zamków i rozbrajania pułapek.

Boddyknock Glinckle

Do szczęścia niezbędny jest mu przepis na chleb, który znajdziesz w zachodniej części **Beggar's Nest**. W zamian otrzymasz **Lantanese Ring**, dodający jeden punkt do charyzmy oraz zapewniający bonus +1 do regeneracji.

Linu La'Neral

Potrzebuje **Silver Chalice of Moonbow**, którą znajdziesz w **Maldanen's Estate** w dzielnicy **Blacklake**. W zamian otrzymasz **Pendant of the Elf**, umożliwiający widzenie w ciemnościach (*darkvision*) oraz dodający jeden punkt do zręczności.

Grimgnaw

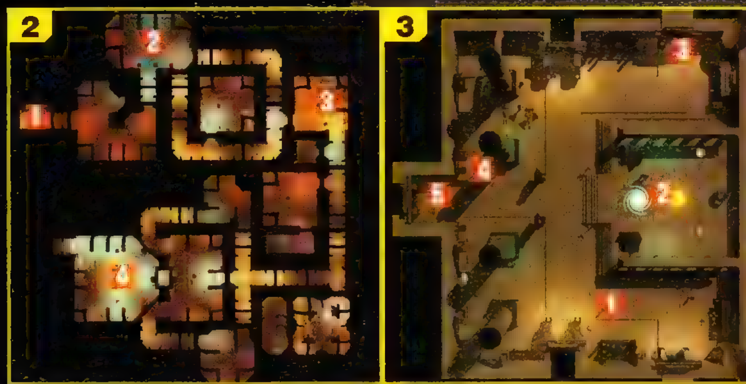
Poszukuje żelaznego pierścienia - do znalezienia w opuszczonym domu w północno-zachodniej części ziemi niczyjej między **City Core** a **Blacklake**. W zamian otrzymasz **Amulet of the Long Death**, zwiększający o jeden punkt twoją wytrzymałość.

Sharwyn

Marzy jej się **Celestial Elixir** z **Tanglebrook Estate** znajdujący się w dzielnicy **Peninsula**. W zamian ofiaruje **Belt of the Performer**, zwiększający o jeden punkt charyzmę oraz umiejętność perswazji.

Daelan Redtiger

Brosza, którą będziesz musiał mu oddać, znajduje się w skrzyni na pokładzie łodzi w dzielnicy **Docks**. W zamian otrzymujesz **Amulet of the Red Tiger Tribe**, zwiększający o jeden punkt siłę i chroniący przed strachem.



Porady ogólne

W końcu zaczyna się prawdziwa przygoda! Trzeba ci odnaleźć istoty, które uciekły ze stajni, a tym samym powstrzymać rozprzestrzeniającą się zarazę (**The Wailing and the Waterdhavians**), ale nie ma się co za bardzo spieszyć. Pełno tu bowiem questów pobocznych i nimi też wypada się zająć. Wiecie, dodatkowe punkty doświadczenia, ciekawe przedmioty, lepszy wgląd w fabułę... Same zalety! Co ważne, niemal wszystkie te zadania można rozpocząć jeszcze przed zabraniem się za uciekinierów, co oszczędzi nam mnóstwo czasu, uwalniając od konieczności kilkakrotnego odwiedzania poszczególnych części miasta.

First Chapter

The Hall of Justice (mapa 3)

Rozpoczynasz w bocznej sali świątyni Tyra. Znajdziesz tu **Fenthicka** i **Desthera**, a na północy przejście do głównej sali.

1) **Aribeth**; zleci ci wykonanie głównego questu, obdaruje **Stone of Recall**, dzięki któremu będziesz mógł z dowolnego miejsca przenieść się (z towarzyszami) do świątyni; dodatkowo służy zaklęciami leczącymi oraz świątynnym sklepem,
2) **portal powrotny**, **Divining Pool** oraz **Sergol** - nauczą cię korzystania z portalu powrotnego (za drobną opłatą przenosi z powrotem do miejsca, w którym użyłeś **Stone of Recall**). Para **Stone of Recall** i **portal powrotny** to bardzo szybki sposób na zdanie raportu, sprzedaż łupów, uzupełnienie zapasów - opłata z tym związana szybko przestaje być problemem; w **Divining Pool** można odzyskać zgubione przedmioty niezbędne do ukończenia questów, ale pod warunkiem, że już je miałeś w ekwipunku,
3) za tymi drzwiami znajdziesz **Oleffa**, który - o ile jesteś kapłanem lub paladynem (lub potrafisz go przekonać używając **Persuade**) - zleci ci jeden z questów pobocznych - **Never's Tomb**; Jeśli się podejmiesz jego wykonania, dostaniesz list polecający oraz informację o pierwszym z grobowców,
4) **Tomi Undergallows**, czyli złodziej do przyłączenia jako giermek,
5) wyjście do miasta.

City Core (mapa 4)

1) **Hall of Justice**, skąd wyszedłeś, oraz **Bethany**, która poprosi cię o pomoc (quest **Peninsula District** - przy okazji jest też questem głównym),
2) **Trade of Blades**, tu znajdziesz najemników,
3) **Moonstone Mask**, czyli lokalny "salon masażu",
4) wieża gildii **Many-Starred Cloak**,
5) **The Great Tree**, sklep i przyczółek natury,
6) sklep z orężem **Shining Knight Arms and Armor**,
7) sklep ogólny **General Merchant**,
8) droga do **Beggar's Nest**,
9) droga do **Blacklake**,
10) droga do **Docks**,
11) droga do **Peninsula**.

Trade of Blades (mapa 5)

Na początek wypada znaleźć towarzysza - jeśli brakuje ci gotówki, niedaleko **Boddyknock** stoi sprzedawca. Do wyboru masz:

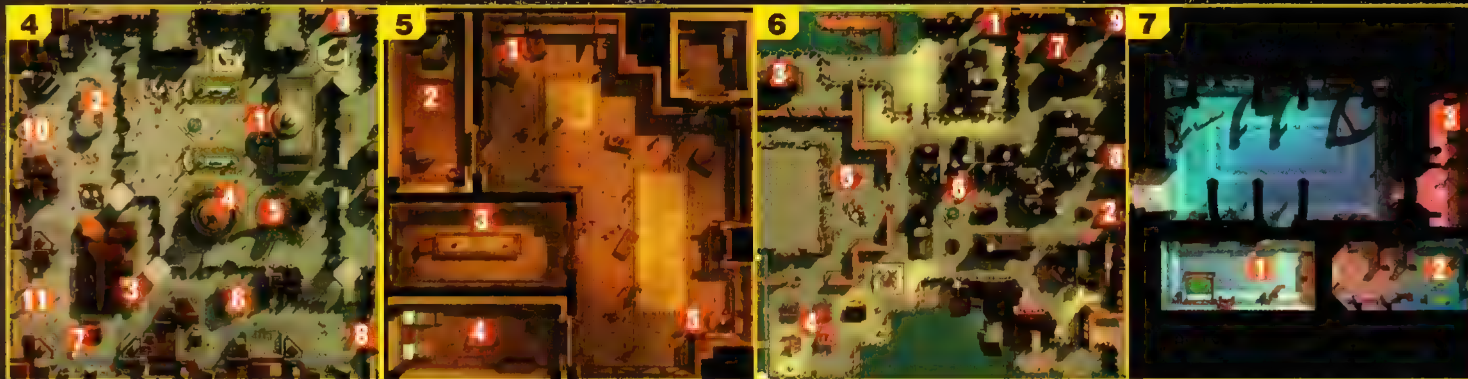
1) **Boddyknock Glinckle** - czarnoksiężnik
2) **Linu La'Neral** - kapłanka
3) **Grimgnaw** - mnich
4) **Sharwyn** - bard
5) **Daelan Redtiger** - barbarzyńca
6) **Graxx** - nie możesz go przyłączyć, ale oferuje ci za 50 monet przepustkę do klubu, gdzie można powalczyć (**Gauntlet**); jeśli nie jesteś wojownikiem, musisz go do tego przekonać za pomocą **Persuade**.

The Moonstone Mask

Miejski "salon masażu erotycznego". Od szefowej (**Ophala Cheldarstorn**) możesz otrzymać quest **Art Theft** - jeśli nie jesteś złodziejem, będziesz ją musiał do tego przekonać. Aby wypełnić zadanie, trzeba ci będzie przynieść **portret Sir Reginalda Rumbottoma III** z **Rumbottom Estate** w **Blacklake**, urnę z **Hodge Estate** w tej samej dzielnicy oraz statuę z **Androd Estate** w **Docks**. Na dole znajduje się też **Gilles**, który zaofiaruje ci większą gotówkę za przedmioty znalezione przy okazji wykonywania questu **Never's Tomb**. Dla złej postaci to niezłe rozwiązanie, ale dobra lepiej wyjdzie, żądając od niego **Jacob's Quill** (najpierw musisz wysłuchać, co ma do zaoferowania) i odnosząc go do **Oleffa**.
Jeśli chcesz wejść na górę (dodatkowy quest), musisz postarać się o zaświadczenie o stanie zdrowia. "Receptę" dostaniesz od szefowej - zanieś ją do **Oleffa**, wróć i kup od **Torgo** za 200 monet **Pass Coin**.

Święty Oleff

Po wizycie w **Moonstone Mask** możesz wrócić do **Oleffa**, by oddać mu **Jacob's Quill** oraz dostać zaświadczenie o stanie zdrowia. Za Quill otrzymasz 500 monet, ale możesz zdobyć drugie tyle - wystarczy zażądać od niego złota za milczenie o jego współudziale w prowadzeniu burdelu.



Quest dostaniesz na drugim piętrze od **Tamory**, która chce się pozbyć uciążliwego klienta. Porozmawiaj z nią (o klientach, a następnie o jej problemie), dostaniesz broszę, którą trzeba ci będzie pokazać włóczącemu się po **Docks** osobnikowi imieniem **Hoff**.

Many-Starred Cloak Guild Tower

Jeśli znasz się na zaklęciach, **Eltoora** powierzy ci quest **Cloaktower Membership** (niestety perswazja jest w tym przypadku bezużyteczna - trzeba się znać na czarach - i basta). Aby wykonać zadanie, musisz odwiedzić cztery zamknięte laboratoria i zabrać z nich – kolejno: **Rare Earth Clay**, **Flask of Water**, **Puff of Fog** i **Kindling Wood**. W każdej dzielnicy znajdziesz jedno laboratorium, a po powrocie będziesz się musiał zmierzyć z minigonem. Nie trzeba tego jednak robić siłowo. Wystarczy wziąć cztery różdżki i rzucić z nich (dokładnie w takiej kolejności) **Stoneskin** (do wzięcia ze sterty kamieni), **Slow** (**Divining Pool**), **Color Spray** (**Alchemist's Apparatus**) oraz **Burning Hands** (sterta drewna). Po pokonaniu obrońcy dostaniesz **Many Starred Cloak**, dającą AC +2 oraz chroniący przed **Sneak Attacks**.

The Great Tree

Nyatar, znajdujący się tuż przy nim, prowadzi sklep, ale jeśli jesteś łowcą lub druidem bądź uda ci się go przekonać, otrzymasz quest **Animal Rescue** oraz przedmioty niezbędne do jego ukończenia: klucz do **Blacklake ZOO**, z którego będziesz musiał uwolnić zwierzęta, zwój **Transport Via Plants** – ten trzeba użyć na drzewie przy ZOO oraz jeśli nie jesteś druidem lub łowcą - **Scented Fetish** - dzięki niemu będziesz mógł z nimi rozmawiać.

General Merchant

Poza zwykłymi zapasami znajdziesz tu **mapy dzielnic** - warto kupić wszystkie prócz Docks, bo tę łatwo zdobyć gdzie indziej. Mapy nie są oczywiście niezbędne, ale przydatne - nie trzeba wszystkiego odkrywać samodzielnie.

The Peninsula (mapa 6)

1) przejście do **City Core**
2) **Militia HQ** i lokalny sklep
3) **Tanglebrook Estate**
4) zejście do **Sewer**
5) główne wejście do więzienia (**Prison**)
6) **Master Johns**
7) **Ms Dulcimae**
8) **Never's Tomb Excavation Site**
9) **Arcane Laboratory**

Peninsula Main Gate

Porozmawiaj z kapitanem **Kippem** - dowiesz się o zajściach w więzieniu. Poleci ci, byś udał się do **Military Headquaters** i porozmawiał z **Sedos Sebile**. Poza terenem kontrolowanym przez gwardzistów natkniesz się na grupki zbiegłych więźniów - nie są zbyt trudnym przeciwnikiem, o ile będziesz ich metodycznie wykańczał, nie zaś czekał, aż zbiorą się w większe grupy.



Kultystów wystarczy oświecić, by opuścili drogę występku - na zawsze.

Master Johns i Ms Dulcimae

Dwójka mieszkańców, którzy nie zdążyli uciec z dzielnicy. Zaofiaruj im pomoc i odprowadź do bram - dostaniesz trochę PD-ków. Dodatkowo udzielą ci kilku informacji o **Tanglebrook Estate**, jednej z możliwych dróg wejścia do więzienia. Zatem warto ich przed odprowadzeniem dokładnie wypytać.

Drugi poziom doświadczenia
Po spotkaniu z Geldarem Palanval mógł już awansować na drugi poziom doświadczenia. Tym razem wybrał profesję wojownika, z umiejętności wydał cztery punkty na **Discipline**, by uniknąć wrażych *Knockdownów*, *Called Shotów* i *Disarmów*, ze zdolności **Rapid Shot**, znacznie zwiększający możliwości bojowe.

Trzeci poziom doświadczenia
Po rozmowie w stajniach Palanval awansował na poziom trzeci, z powrotem wybierając złodzieja. Zwiększone umiejętności to **Disable Traps**, **Hide**, **Open Lock**, **Persuade** i **Search**, a zdolność to **Weapon Focus** w łukach typu **Longbow**.

Złodzieju, kryj się!
I to wcale nie przed przedstawicielami prawa, a przed wrogami. Dzięki temu podczas pierwszego ataku zadasz obrażenia większe o 1k6 na każde dwa poziomy doświadczenia. Już na trzecim poziomie ten bonus będzie więc większy, niż standardowe obrażenia od używanej broni!

Shining Knight Arms and Armor

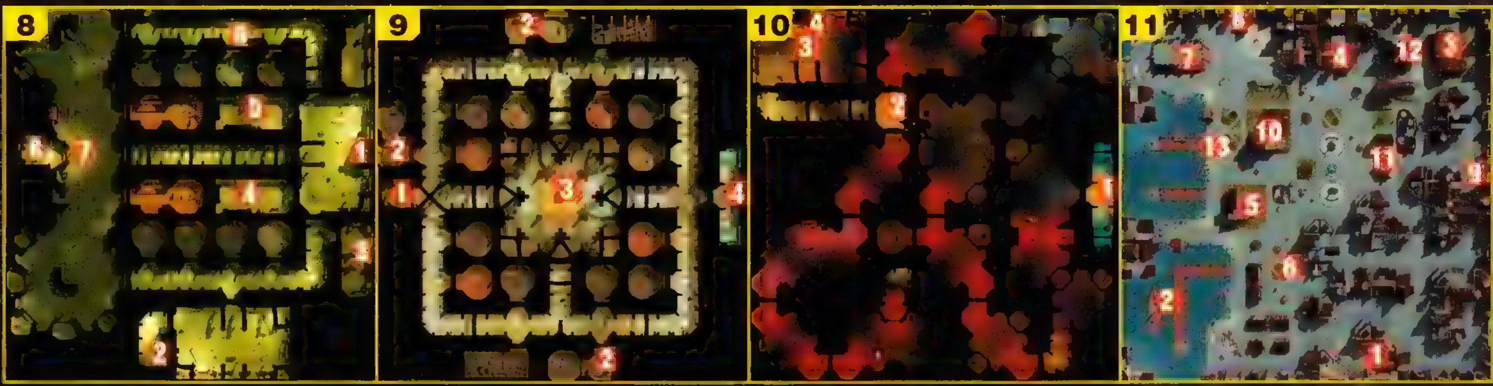
Sklep nieźle [illegible] rze. Dodatkowo jeśli [illegible] coś specjalnego, wpuści cię na [illegible] u krasnoluda [illegible] wykonać nieco bardziej [illegible] przedmioty - o ile zdobędziesz odpowiednie komponenty. Oto ich lista:

Armor and Axes, czyli pancerze i topory
Chromatic Breastplate - **Diamond** i magiczny pancerz AC 6
Scales of Truth - **Special holy water** i magiczny pancerz AC 5
Leather Whitebone Armor - **Gargoyle skull** i magiczny pancerz AC 3
Sentinel - **Adamantite** i magiczny **Battle Axe**
Double Axe of the Tall Kin - **Adamantite** i magiczny **Double Axe**
Stonefire Great Axe - **Adamantite** i magiczny **Great Axe**
Ice Reaver [illegible] - **Dragon blood** i magiczny **Hand Axe**

[illegible] Weapons, czyli bronie obuchowe
[illegible] Club - **Ironwood** i magiczny **Club**
Ironwood Mace - **Ironwood** i magiczny **Dire Mace**
Reaver Heavy Flail - **Dragon blood** i magiczny **Heavy Flail**
Storm Light Hammer - **Diamond** i magiczny **Light Hammer**
Foundation Light Flail - **Ironwood** i magiczny **Light Flail**
Mace of Disruption - **Special holy water** i magiczna **Mace**
Dro[illegible] - **Fairy dust** i magiczny **[illegible] Sta[illegible]**
[illegible] Hammer - **Adamantite** [illegible] i magiczny **[illegible] Hammer**

Swords, czyli miecze
Harbinger Kin Greatsword - **Adamantite** i magiczny **Greatsword**
Sword Saint Katana - Adamantite i magiczna Katana
Astral Blade Longsword - Diamond i magiczny Longsword
Namarra Rapier - Dragon blood i magiczny Rapier
Desert Wind Scimitar - Adamantite i magiczny Scimitar
Feyduster Short Sword - Fairy dust i magiczny Short Sword
Uthgardt Ceremonial Two-Bladed Sword - **Ironwood** i magiczny **Two-Bladed Sword**

Other Weapons, czyli inne bronie
Ravager Halberd - **Dragon blood** i magiczna **Halberd**
Sea Reaver Scythe - **Adamantite** i magiczna **Scythe**
Fey Spear - **Fairy dust** i magiczna **Spear**
Golden Sickle - **Special holy water** i magiczna **Sickle**



Dodatkowe doświadczenie
W mieście natkniesz się na wiele kopców usypanych z ciał ofiar zarazy. Część z nich płonie, ale nie wszystkie. Jeśli masz pochodnię, możesz je podpalić - zapewniając pokój duszom, a sobie parę PD-ków.

Czwarty poziom doświadczenia
Na Containment Level Palanval wszedł na czwarty poziom doświadczenia, wybierając awans na drugi poziom wojownika. Otrzymał jeden punkt na zwiększenie cech (wybrał **Constitution**, by mieć później więcej punktów życia), cztery na umiejętności (po równo na **Parry** oraz **Lore**) i jedną zdolność specjalną do wyboru. Padło na **Weapon Finesse**, gdyż nie wszystko da się załatwić łukiem, a podczas późniejszej walki **rapierem** czy **maczugą** dodatkowy bonus do trafienia będzie jak znalazł.



Arcane Laboratory

W tym budynku, oznaczonym tarczą słoneczną, w stercie kamieni znajdziesz **Rare Earth Clay**, pierwszy z przedmiotów niezbędny do ukończenia questu **Cloaktower Membership**.

Never's Tomb Excavation Site

Pogadaj z **Brileyem** (jest na dole) - jeśli masz list od Oleffa, będziesz mógł wziąć ze skrzyni **Ceremonial Arrow**, **Ceremonial Shield** i **Ceremonial Sword**, niezbędne do otworzenia pozostałych grobowców. Znajdziesz w niej także dziennik, określający ich lokalizację.

Militia HQ

Porozmawiaj z **Sedos Sebile** - powie ci o grupie więźniów rezydującej przy wejściu do **Sewersów**; jej szef ma klucz od głównej bramy więzienia. Dodatkowo dowiesz się o nagrodzie 300 monet dla śmiałka, który wejdzie do więzienia i zda relację z tego, co się tam dzieje.

The Prison

Po zwiedzeniu reszty dzielnicy pora na zadanie główne. Do środka, jak już wiesz, można się dostać na dwa sposoby: otworzyć główną bramę kluczem znalezionym u szefa z **Sewersów** lub przez **Tanglebrook Estate**. Osobiście polecam sposób drugi – trwa to dłużej, ale za to można się sporo dowiedzieć o historii przewrotu w więzieniu oraz zdobyć jeden z przedmiotów dla giermków.

The Tanglebrook Estate (mapa 7)

1) sypialnia
2) biblioteka
3) przejście do tuneli

Pod wycieraczką na zewnątrz domu znajdziesz klucz do drzwi wejściowych, a w sypialni pamiętnik **Lady Tanglebrook**. Po jego lekturze przejdź do biblioteki (uwaga na pułapkę w drzwiach i dwa **Stink bugi**: śmierdzą jak zaklęcie **Stinking Cloud**, więc najlepiej rozwalić je z dystansu) i weź ze stołu **Celestial Elixir**, o który prosiła cię/poprosi **Sharwyn**. Teraz do tunelu. Dotrzesz nim do wielkiej szachownicy. Uwaga! Pełno tu pułapek, zatem najlepiej wejść w tryb wykrywania (**Detect**) i powolutku posuwać się naprzód. Pośrodku natkniesz się na ciało **Lady Tanglebrook** i **Two-Bladed Sword +1**, a po bokach na kilka skrzyń.


Na szachownicy pełno jest pułapek, więc lepiej za bardzo się nie spieszyć.

Prison: Main Floor (mapa 8)

1) wejście główne
2) wejście z **Tanglebrook Tunnels**
3) **Prison Office**
4) dźwignia do cel południowych (**South Wing Lever**)
5) dźwignia do cel północnych (**North Wing Lever**)
6) były gwardzista
7) przywódca lokalnej bandy
8) przejście do **Containment Level**

Na początek skieruj kroki do **Prison Office** i zabierz stamtąd **Prison Logbook**. Następnie przełącz obydwie dźwignie od krat zamykających cele (**Wing Lever**) - w środku znajdziesz trochę łupów oraz byłego gwardzistę, rzuci nieco światła na sytuację panującą w więzieniu.
Przed pojedynkiem z przywódcą wykończ - możliwie - wszystkich jego kompanów, a następnie zejdź do **Containment Level**.

Prison: Containment Level (mapa 9)

1) wejście z **Main Floor**
2) zamykane od wewnątrz schowki (**Lockdowns**)
3) wraży czarownik i dźwignia (**Stairs Lever**)
4) przejście do **Pits**

Na wstępie spotkasz **Emernika**, który zaprowadzi cię do schowka. Użyj dźwigni, by go zamknąć - i posłuchaj informacji o więzieniu. Potem zajmij się czyszczeniem poziomu i odpoczywaj, jeśli tego potrzebujesz, w schowkach (po zamknięciu drzwi). Na koniec zostanie ci uwielbiający **Fireballe** czarownik - gdy zejdzie z tego świata, użyj dźwigni, przeszukaj cele i ruszaj do **Pits**.

Prison: Pits (mapa 10)

1) wejście z **Containment Level**
2) zamknięty korytarz
3) **Kurdan**
4) przejście do **Lair of the Devourer**

Pełno tu pułapek, zatem ostrożność jest jak najbardziej wskazana. Do zamkniętego korytarza prowadzą dwie drogi: zachodniej broni czarnoksiężnik, północnej przywódca gangu. Warto jednak pokonać obu dla doświadczenia i przedmiotów: przynajmniej przy jednym trzeba też przełączyć dźwignię otwierającą drzwi. Uwaga na pułapkę, także na drzwiach! Jeśli musisz, odpocznij, bo za nimi czeka cię walka z półorkiem barbarzyńcą **Kurdanem**. Gdy go pokonasz, opowie ci, co wie o wydarzeniach w więzieniu. Zajmij się skrzyniami, odpocznij i ruszaj do **Lair of the Devourer**.

Prison: Lair of the Devourer

Ostateczne starcie! Jeśli ci się uda, porozmawiaj z gwardzistami i namów ich, by uciekali, a następnie ruszaj na głównego bossa **Alaefina** - po pokonaniu wyjdzie z niego **Devourer** i jeżeli jest tu jeszcze jakiś gwardzista, przejmie jego ciało. Jeśli nie, zaatakuje ciebie. Jest twardy i ma niezłą odporność, więc przygotuj się na długą bitwę. Gdy zeszcznie, zabierz jego mózg.
Wróć do **Aribeth** (zahaczając o kwaterę milicji, by odebrać nagrodę od **Sebilii**), wręcz jej mózg, a następnie eliksir **Sharwyn**. Po drodze zostaniesz najprawdopodobniej napadnięty przez zabójców, którzy zostawią po sobie list - zanieś go do **Fenthicka**.

The Docks (mapa 11)

W dokach rządzą piraci zwani **Bloodsailors**, a rozprawa z nimi wiąże się bezpośrednio z głównym questem.
1) przejście do **City Core**
2) statek piratów
3) dom **Callika**
4) **Seedy Tavern**
5) kompania handlowa **Silver Sails**
6) **Hemmel Masterson**
7) wejście do akweduktów
8) **The Androd Estate**
9) **Arcane Laboratory**
10) **The Golden Apple**
11) **Twenty in a Quiver**
12) boczne drzwi do **Seedy Tavern**
13) **Hoff**

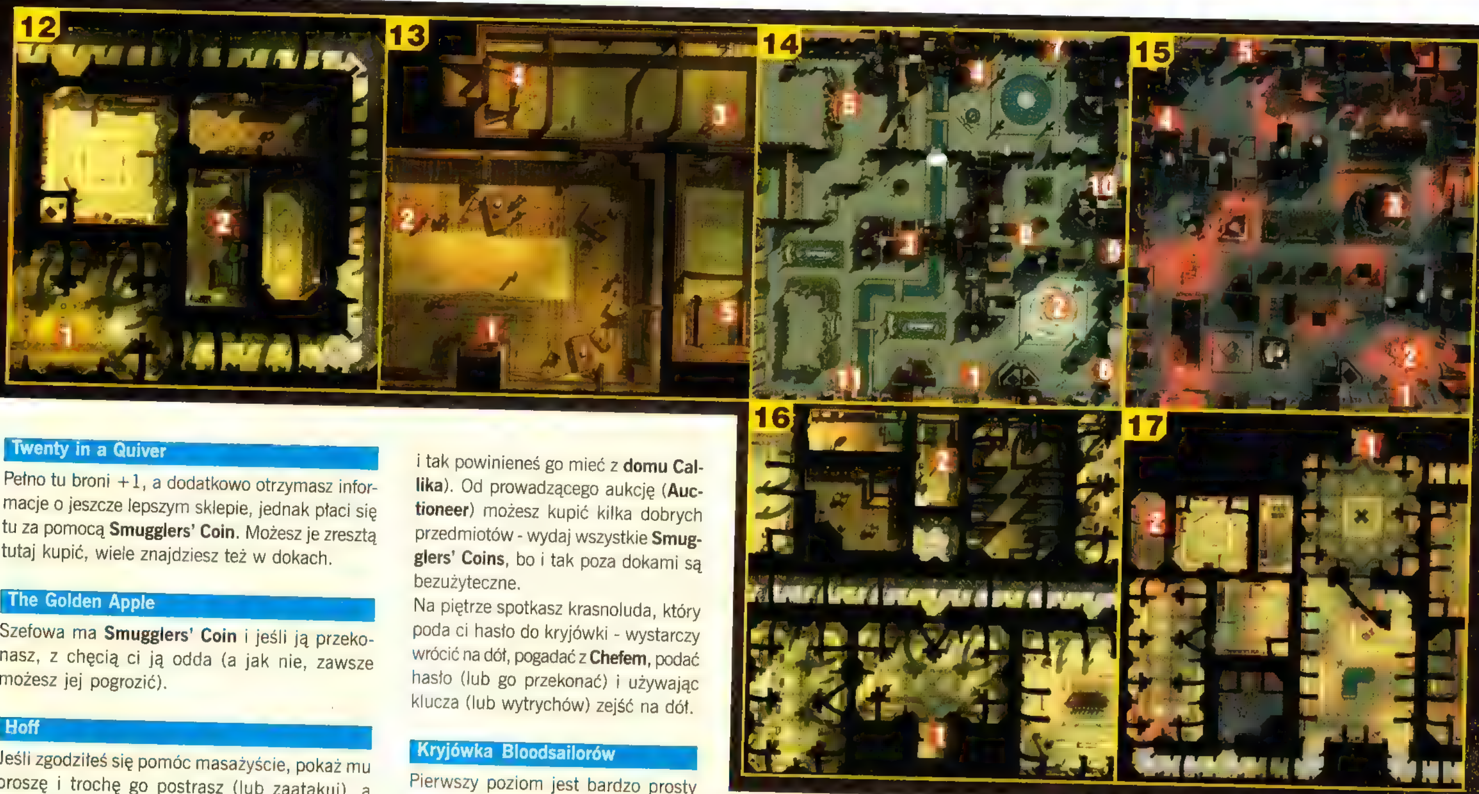
Uwaga!
Od tego momentu będziemy podawali tylko informacje niezbędne do wykonania questów - jeśli chcecie rozkoszować się fabułą, musicie wykazać się własną inwencją i o wszystko wypytywać, wszędzie zaglądać. Bez zachęty z naszej strony, bo tych, ze względu na szczupłość miejsca, prawie nie będzie.

Główna brama

Tuż po przybyciu natkniesz się na złodzieja - wypytaj go, o co tylko się da, a gdy zwieje, podnieś zawiadomienie o aukcji z mapą doków.

Hemmel Masterson

Osobnik ten oddał **Callikowi** rodowy amulet, by wydostać się z miasta - trzeba ci go odzyskać.



Twenty in a Quiver

Pełno tu broni +1, a dodatkowo otrzymasz informacje o jeszcze lepszym sklepie, jednak płaci się tu za pomocą **Smugglers' Coin**. Możesz je zresztą tutaj kupić, wiele znajdziesz też w dokach.

The Golden Apple

Szefowa ma **Smugglers' Coin** i jeśli ją przekonasz, z chęcią ci ją odda (a jak nie, zawsze możesz jej pogrozić).

Hoff

Jeśli zgodziłeś się pomóc masażyście, pokaż mu broszę i trochę go postrasz (lub zaatakuj), a wykonasz quest.

The Androd Estate (mapa 12)

1) wejście
2) pokój Androda i statuetka

Wystarczy dojść do pokoju Androda i trochę z nim pogadać. W szafce za nim jest statuetka dla **Ophali** i klucz otwierający zamki w domu.

Arcane Laboratory

Użyj klucza od **Eltoory** i zabierz wodę z **Divining Pool**.

Statek piratów

Pozbądź się ochrony i zabierz uniform, by bez problemu dostać się do **Seedy Tavern**. Dodatkowo w skrzyni znajdziesz broszę dla **Dealana Redtigera**.

Dom Callika

Znajdziesz tu klucz otwierający boczne drzwi do **Seedy Tavern**, parę **Smugglers' Coins** oraz rozkazy Callika, które przydadzą się później.

Składzik Callika

Znajduje się z drugiej strony domu **Callika**. Nie trzeba tu zaglądać, ale (poza pułapkami i wielkim pająkiem) jest tu sporo skrzyń z dobrymi przedmiotami i dwoma **Smuggler's Coins**.

The Seedy Tavern (mapa 13)

1) wyjście
2) **Jalek**, **Christov** i prowadzący aukcję
3) **Chef**
4) schody na piętro
5) przejście do kryjówki

Jeśli masz strój pirata, załóż go - wejdziesz bez przekupywania bramkarza. Porozmawiaj z **Jalekiem** i zacznij z nim pić - jeśli będziesz dobry, zjawi się **Christov** i da klucz do kryjówki (ale i tak powinieneś go mieć z **domu Callika**). Od prowadzącego aukcję (**Auctioneer**) możesz kupić kilka dobrych przedmiotów - wydaj wszystkie **Smugglers' Coins**, bo i tak poza dokami są bezużyteczne.
Na piętrze spotkasz krasnoluda, który poda ci hasło do kryjówki - wystarczy wrócić na dół, pogadać z **Chefem**, podać hasło (lub go przekonać) i używając klucza (lub wytrychów) zejść na dół.

Kryjówka Bloodsailorów

Pierwszy poziom jest bardzo prosty - wystarczy pozbyć się piratów, opróżnić skrzynie i zejść niżej. Tutaj musisz również pozbywać się piratów i uwalniać skrzynie z zawartości, a poza tym porozmawiać z **Dara'nei** - dobrze by było, gdyby dała ci klucz do kryjówki **Vengaula**.

Kompania handlowa Silver Sails

Wyczyść oba piętra kompanii, uważając na znajdujące się na parterze dwa wielkie pająki. Zamknięte drzwi otwiera klucz otrzymany od **Dara'nei** - za nimi znajduje się przejście do akweduktów.

Akwedukty

Jeśli nie otrzymałeś klucza od **Dara'nei**, dostaniesz się tutaj, pokazując rozkazy **Callika** w wejściu oznaczonym na mapie doków. Szukasz **Charona**: pogadaj z nim i ruszaj do ścieków.

Grobowiec

W akweduktach od strony **Silver Sails** natkniesz się na zamknięte drzwi i skrzynię obok. Otwórz ją i weź ceremonialny miecz, który wyciągnąłeś ze skrzyni w grobowcu w **Penninsula**. W środku znajdziesz **starożytny symbol Tyra**, który trzeba ci zanieść do **Oleffa** lub **Gillesa**.

Ścieki

Spotkasz tu **Callika** szykującego się do walki z **Vengaulem** - pokonaj tego pierwszego i pogadaj z drugim. Weź ze skrzyni pióro **Cockatrice** i wracaj do **Aribeth**, oddając po drodze **Mastersonowi** broszę (była przy zabitym **Calliku**) oraz informując masażystkę o pozbyciu się kłopotu. Po drodze zostaniesz najprawdopodobniej zaatakowany przez zabójców, o czym - znowu - poinformuj **Fenthicka**.

Blacklake (mapa 14)

1) do ziemi niczyjej (**No-Man's Land**)
2) **Formosa**
3) tawerna **The Board Laid Bare**
4) dom **Milly**
5) **Meldanen's Estate**
6) magazyn **Meldanena**
7) **Blacklake ZOO**
8) **The Rumbottom Estate**
9) **The Hodge Estate**
10) **Arcane Laboratory**
11) **grobowiec**

By dotrzeć do Blacklake, najpierw musisz przebyć **No-Man's Land**.

No-Man's-Land (mapa 15)

1) do **City Core**
2) **Cendran**
3) wieża **Loxara**
4) **opuszczony budynek**
5) do **Blacklake**

Od **Cendrana** dostaniesz zadanie, by zabić **Loxara** i przynieś jego głowę. Jest mocny i ma psa, więc odpowiednio się przygotuj. Dodatkowo w opuszczonym budynku znajdziesz żelazny pierścień, którego poszukuje **Grimgnaw** - a jeśli zostaniesz zaatakowany przez zabójców, zabierz notę, jaką mieli przy sobie do **Fenthicka**.

Tawerna The Board Laid Bare

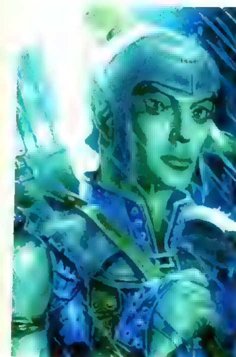
Thurin poprosi cię, byś poszukał **Samuela**, zaginionego inspektora; a jeśli masz klucz od **Graxxa** z **Trade of Blades** i chcesz się rozerwać - pogadaj z barmanem. Przed walką pogadaj z innymi osobami znajdującymi się przy arenie, szczególnie przed czwartą i ostatnią, z **Claudiusem**. Zostaniesz ostrzeżony, że jest to osobnik niepokonany, a do tego prawdopodobnie oszukuje. Żeby mieć szanse, poproś **Kellisai**, by dopilnowała uczciwości przeciwników, a konkretnie, by rzuciła **Dispel Magic**. Jeżeli uda ci się wygrać, dostaniesz akt własności tawerny.

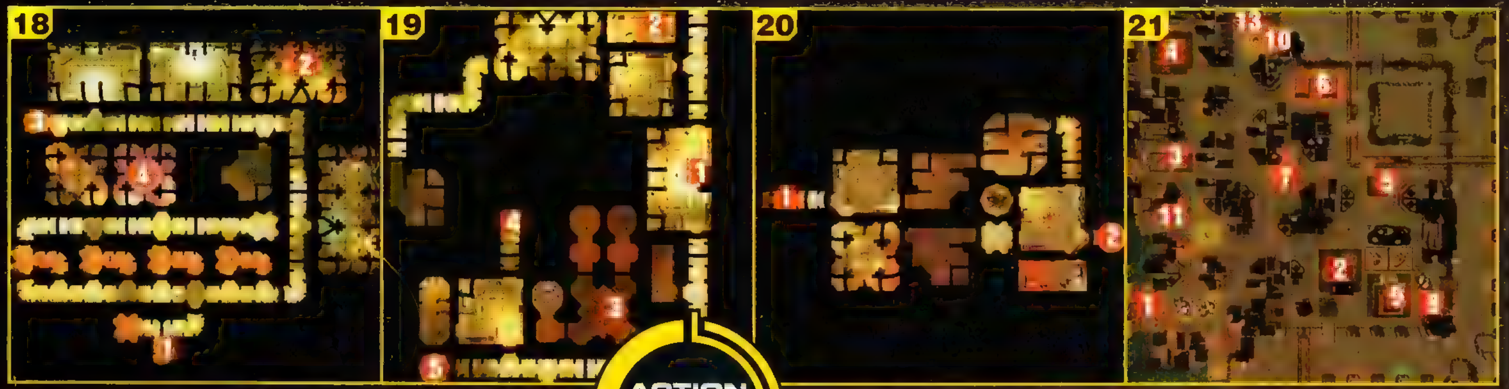
Poziom piąty

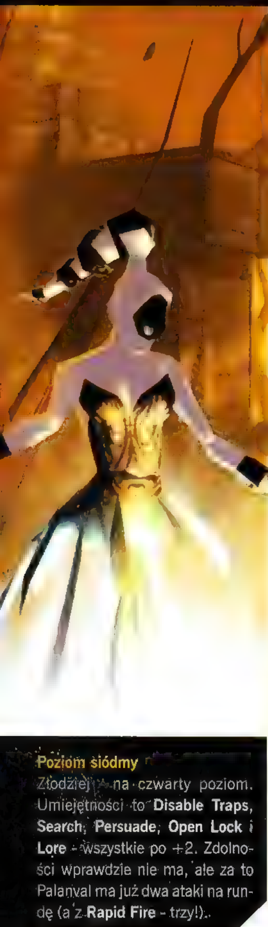
Ponownie złodziej i ponownie te same umiejętności: Disable Traps, Lore, Open Locks, Persuade i Search - każda o dwa punkty w górę. I to wszystko. Tym razem zdolności do wyboru brak, ale zwiększył się bonus Sneak Attack do 2d6. Super!

Poziom szósty

Wojownik. **Discipline** +2, **Parry** +2 oraz **Weapon Specialization** w długich łukach, dająca +2 do obrażeń (w sumie Palanval zadaje już k8 +4, bo ma łuk refleksyjny, więc liczą się bonusy od siły).









The Rumbottom Estate (mapa 16)

1) wejście
2) portret **Sir Reginalda Rumbottoma III**

Zamki drzwiowe w tej rezydencji do najprostszych nie należą, zatem opłaca się przyłączyć na chwilę **Tomiego**, chyba że lubimy rozwiązania siłowe lub też sami dobrze posługujemy się wytrychami.

The Hodge Estate (mapa 17)

1) wejście
2) **Urna**

W rezydencji czyha pełno pułapek, poruszaj się więc przy aktywnym trybie **Detect**. **Urnę** znajdziesz w skrzyni.

The Blacklake ZOO (mapa 18)

1) wejście
2) pokój **Montgomery'ego Weathersona**
3) do **The Grove**
4) przełącznik otwierający klatki

Opłać wejście, przejdź do pokoju **Weathersona**, pozbądź się go i ruszaj do **The Grove**. Na drzewie użyj zwoju **Transport via Plants**, wróć do ZOO i oczyść drogę z klatek do drzewa. Następnie pootwieraj klatki i powiedz każdemu zwierzakowi, by udał się do drzewa.

Arcane Laboratory

Zabierz **Puff of Fog** z aparatury alchemika.

Grobowiec

Przed domem spotkasz dziewczynkę, która powie o dziwach dziejących się w domu. Wejdź tam, porozmawiaj z **Telmą**, przyjrzyj się półce z książkami, wypowiedz '**Halueth**'. Otworzy się przejście ze skrzynią: włóż do niej strzałę i przygotuj się na walkę z czterema niewidzialnymi mieczami. Są bardzo groźne, więc znacznie prościej będzie ich unikać i jak najszybciej opróżnić zawartość skrzyni.

Formosa

Porozmawiaj z nią i zgódź się na wykonanie questa polegającego na zabiciu **Meldanena** - dostaniesz klucz do jego magazynów. A, decyzję o sposobie rozwiązania problemu (bo wcale nie trzeba zabijać) podejmuje się później.

Wejście do Meldanen's Estate

Jest na to kilka sposobów. Można spróbować rozwiązania siłowego, można przekupić **Orreana** albo udać się do byłej wybranki jego serca - **Milly**. Znajdziesz ją w północno-wschodniej części dzielnicy: porozmawiaj z nią, da ci klucz do domu, w którym znajdziesz portal prowadzący do posiadłości **Meldamena**.



Quest Linu La'Neral
Przeszukując rezydencję Meldanena, nie zapomnij o zabraniu **Silver Chalice of Moonbow**, której poszukuje Linu - jest w sanktuarium, naprzeciwko driady.

Meldanen's Estate (mapa 19)

1) główne wejście
2) portal z domu **Milly**
3) cele
4) wejście do **sanktuarium Meldanena**
5) laboratorium alchemiczne

W celach znajdziesz zaginionego inspektora **Samuela**, a w laboratorium bardzo przydatne napoje - po wzięciu wszystkiego, co ci będzie potrzebne, ruszaj do wejścia sanktuarium - broni go niezły mag, więc się przygotuj.

Sanktuarium Meldanena (mapa 20)

1) wejście
2) **Dryada**

Spotkasz tu drugiego niezłego maga. Po jego pokonaniu porozmawiaj z **Dryadą**, pojawi się **Meldanen**. Walcz z nim, dopóki się nie podda - w tym momencie pozostaną trzy możliwości: zabić go, puścić wolno, zabierając ząb lub zabić **Formosę**. Ważne, by zdobyć klucz do magazynów - reszta zależy wyłącznie od ciebie. Po podjęciu decyzji uwolnij **Dryadę** i weź od niej pukiel włosów dla **Aribeth**. Wróć do **Formosy**, zrób, co chcesz - i idź zwiedzać magazyny, a następnie zajmij się raportowaniem wykonanych questów.

Beggar's Nest (mapa 21)

1) wrota do **City Core**
2) **The Shining Serpent**
3) dom **Jemanie** i **Torina**
4) **Snake Cult Estate**
5) dom **Krestal**
6) **magazyn**
7) **Aldo** i **Mattily**
8) **Thomas Wheelwright Wagon Repair**
9) świątynia **Helma**
10) ciało **Marcusa**
11) piekarnia **Siril**
12) **Arcane Laboratory**
13) do **The Great Graveyard**

Wrota

Porozmawiaj z **Gate Captain Ergus**: dowiesz się o zaginionym gwardziście **Waltersie**.

The Shining Serpent

Porozmawiaj z **Harben Ashensmith** – dysponuje wieloma ciekawymi informacjami, a następnie z **Drakem** - dowiesz się o **Jamanie** i **Krestal**, których wypada uratować.

Thomas Wheelwright Wagon Repair

Zanim tu wejdziesz, porozmawiaj z **Aldo** i **Mattily**, a następnie oczyść drogę. Wejdź do środka i porozmawiaj z **Hectorem** - ruszy z tobą do **Aldo** i **Mattily**, a później razem uciekną. Sprawdź też regał na zapleczu - znajdziesz tam dokumenty, których szuka **Tomi**.

Świątynia Helma

Porozmawiaj z **Bertrandem**: dowiesz się o jego zaginionym bracie **Marcusie** - jego ciało znajdziesz na północy. Musisz przynieść też jego rzeczy, inaczej ci nie uwierzy.

Piekarnia Sirila

W środku są tylko zombi i ciało **Sirila** - weź przepis dla **Boddyknocka**.

Arcane Laboratory

Otwórz drzwi i ze stosu drewna zabierz **Kindling Wood**.

The Great Graveyard

Do środka można się dostać na dwa sposoby: przez magazyn, związany z questem **Sword Coast Boys** (i poszukiwaniem zaginionego gwardzisty), i przez **Snake Cult Estate**, związany z poszukiwaniem ciała brata **Jamanie**. Warto przejść obie drogi - zawsze to dodatkowe doświadczenie oraz przedmioty.

Dom Jamanie

Jego mieszkaniec martwi się o brata, który zadaje się z kultystami - dostaniesz od niego talizman, dzięki któremu wejdziesz do środka **Snake Cult Estate**.

The Snake Cult Estate (mapa 22)

1) wejście
2) sala przywołań
3) głowa kultu
4) schody do krypty

Nie musisz się przejmować, czy ukończą rytuał - bo przywołują niegroźnego impa. Gdy posprzątasz wszystkich, zejdź do krypty.

Dom Krestal

Porozmawiaj z właścicielem - powie ci o **Sword**

Coast Boys, ich szefie **Drawlu** i zaginionym gwardziście, a następnie skieruje do **magazynu**, gdzie mają rzekomo przebywać.

Magazyn (mapa 23)

Pierwszy poziom jest prosty, dopiero drugi - to coś ciekawego.
1) schody na pierwszy poziom
2) **Drawl**
3) **Walters**
4) schody do **krypty**

Idź do **Drawla**, zajmując się zombi (jest ich tu mnóstwo!) - jest całkiem mocny, ale do pokonania. Następnie porozmawiaj z **Waltersem** i ruszaj do **krypty**.

Krypta (mapa 24)

1) schody do **Snake Cult Estate**
2) schody do **magazynu**
3) przejście na **The Great Graveyard**

Pośrodku gnieździ się wielki pająk - jeśli masz problemy z trucizną, jaką wydziela, wróć na leczenie do **Aribeth**.

The Great Graveyard (mapa 25)

1) przejście do **krypty**
2) **grobowiec**
3) **Warrens of the Damned**
4) przejście do **Beggar's Nest**

Grobowiec

Obok niego jest skrzynia - wystarczy włożyć do niej tarczę. W środku będzie ostatni artefakt poszukiwany przez **Oleffa** lub **Gillesa**.

Warrens of the Damned (mapa 26)

1) przejście na **The Great Graveyard**
2) ciało **Torina**
3) **Jared**
4) komnata **Gulnan**

Weź od **Torina** pierścień i klucz (jest jeszcze w pomieszczeniu na północnym zachodzie). **Jareda**, szefa kultu, możesz zignorować - twoim celem jest **Gulnan**, czyli Yuan-Ti, którego szuka **Aribeth**. Najpierw zajmij się piedestałem po zachodniej stronie, pozbędziesz się nieumarłych, później zabierz serce **Gulnan** i zajmij się rozgłaszaniem dobrych wieści do wszystkich, którzy dali ci questy. Gdy zaniesiesz wszystkie cztery komponenty do **Aribeth**, poinformują cię o rozpoczęciu ceremonii.

The Plague Cure

Uzupełnij zapasy i ruszaj (z kimś, kto sprawdził się w dotychczasowych walkach z nieumarłymi - tak na wszelki wypadek) do **Ritual Chamber**. Porozmawiaj z **Aribeth**, **Destherem** i **Nasherem** - rozpocznie się ceremonia, a gdy zostanie przerwana, ruszaj przez portal za **Destherem**.

Droga do Helm's Hold (mapa 27)

1) do dziedzińca **Helm's Hold**
2) do jaskiń i więzienia **Helm's Hold**

Do środka można wejść na dwa sposoby - wybór należy do ciebie.

Helm's Hold parter (mapa 28)

1) wejście od strony **drogi**
2) przejście do **więzienia**
3) **sala Guardianów**
4) **sala przywołań**
5) **biblioteka z Black Grimoire**
6) **biblioteka z Book of Helm**.
7) **schody na piętra**

Po wejściu od strony drogi znajdziesz się na dziedzińcu. Przy jednym z ciał znajdziesz dziwny klejnot - zanieś go do **sali Guardianów** i połóż na ołtarzu, a pojawią się niespotykane zbroje, które zaczną walczyć z nieumarłymi.

Chaohinon of the Void i Guardian of Helm

W sali przywołań natkniesz się na demona. Porozmawiaj z nim i idź do **biblioteki** po **Black Grimoire**. Teraz rozmawiając, możesz go albo uwolnić, albo odesłać. Jeśli wybierzesz to drugie, idź do drugiej **biblioteki** po **Book of Helm**, za pomocą której przyzwiesz istotę o imieniu **Guardian of Helm**. Niezależnie od tego, czy uwolnisz demona, czy przywołasz **Guardiana**, obaj pozwolą ci wybrać nagrodę.

Helm's Hold więzienie (mapa 29)

1) przejście do **jaskiń**
2) schody na górę
3) **Johnny**
4) **Dumal**

U **Johnny'ego** możesz uzupełnić podstawowe zapasy, uwięziony kapłan **Dumal** opowie, co się tu stało.

Helm's Hold - wyższe piętra

Idąc na górę, spotkasz **Fenthicka** – niezależnie, co zrobisz, nie możesz mu ani pomóc, ani zaszkodzić. Na samej górze (lepiej wcześniej odpocząć, bo będzie ciężko) czeka cię ostateczna walka z **Destherem**. Ma nadnaturalną ilość punktów życia, a dopóki otaczają go nieumarli, charakteryzują go także inne niemiłe zdolności - dlatego najpierw zajmij się właśnie nimi. Gdy zadasz **Destherowi** wystarczającą liczbę obrażeń, podda się - ale zanim zabierzesz go do **Neverwinter**, by zakończyć ten rozdział, przygarnij zawartość skrzyń, bo już tu więcej nie wrócisz.

Pułapki, pułapki

[illegible] zafa[illegible] jest [illegible] wypa[illegible] [illegible]czynające jej badanie od użycia wytrychów. Da to wam [illegible] na wykrycie pułapek, a przy okazji w większości przypadków nie będzie to [illegible] cony.

Poziom ósmy

Jak można się domyślić: wojownik. Do tego siła +1, **Parry** +2, **Discipline** +2 i **Two Weapon Fighting**. Walka z bronią w obu rękach - to jest to!

Poziom dziewiąty

Złodziej i standardowy zestaw umiejętności (czyli **Disable Traps**, **Search**, **Prersuade**, **Open Lock** i **Lore** - każda +2) i zdolność **Ambidexterity** - skoro już przygotowujemy się do walki wręcz, to na całego!

Disciples II
Mroczne Proroctwo

Cztery rasy Nevendaaru czekają na przywódcę... ciebie!

Producent: **Strategy First**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **strategia**
Wymagania: **PII 300, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **nie**





I znów bierzemy udział w wielkiej wojnie. Nevendaar, magiczna kraina, jest zbyt mała, by pomieścić cztery wielkie rasy, które mają własne cele oraz marzenia. Imperium zamierza odzyskać dawne świetne imię, pokonując opozycję wewnątrz oraz zyskując silnego sukcesora tronu. Krasnoludy, zdruzgotane w poprzedniej wojnie, chcą odzyskać Runy, utraconą pamięć dawnej wielkości. Nieumarli poszukują dawnego umiłowanego swojej bogini, nienawistnej Mortis. Demony zaś chcą się uwolnić z ziem chaosu i pod przywództwem Bethrezena podporządkować sobie Nevendaar. A w każdą z tych historii wplątany jest mały chłopiec. Uthar, prawowity dziedzic tronu Imperium...

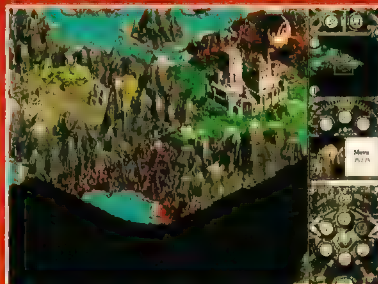


KAMPANIA IMPERIUM

1) Duch nekromantki

cel: zabić Erhog Mroczną

- pokonaj wrogie jednostki w pobliżu zamku, są to gobliny, łucznicy goblińscy, zbiry i wieśniacy
- na południu znajduje się neutralne miasto Milonia (2 x goblin, goblin łucznik)
- na południe od Milon jest orcza pułapka (ork, 2 x goblin), ruiny (zombi, wojownik, duchy) oraz gobliński oddział (goblin i łucznik)
- na zachód, na południu i na zachodzie, jest silna armia: wódz zbirów i zbiry, na wschodzie zbir i chłop
- na południowej wysepce, koło sklepu, słaba armia goblinów, nieco dalej na północ ogry
- na północy słaby oddział chochlików i wyznawców, na północnym wschodzie miasto Agreban (poziom 1, włócznik, giermek, łucznik)
- skieruj się dalej, na północ - miasto Taserce (poziom 1, zbir, wódz zbirów, włócznik), po zdobyciu miasta przyłączy się do ciebie bohater Wolfgar
- na południowym wschodzie od miasta Attilok's Keep (2 diabły i wyznawca), w której ukryte buty szybkości
- powyżej, na małej wysepce na północy bronione przez syrenę i utopca, znajduje się sztandar ochrony
- na północnym wschodzie od magicznego przedmiotu Jagnes Port (poziom 3, opętany i diabeł)

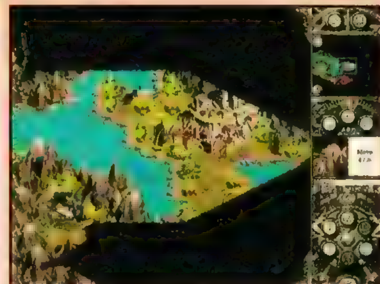


- na południe od portu świątynia Erhog, omiń ją i skieruj się na południe (demony), później na zachód i wróć do świątyni
- walka z Erhog nie jest zbyt łatwa (Erhog ma zdolności wampira oraz odporność na 1 magiczny atak), ważne jest, by jednostki atakujące te wrogie, nie zostały sparaliżowane zbyt szybko, jej atak gwarantuje sukces

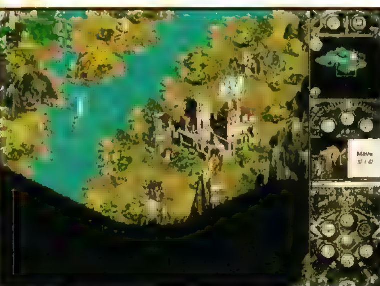
2) Przymierze

cel: skontaktować się z krasnoludzkim konsulem Slokarijj

- wokół zamku dużo zbirów, na wschodzie od zamku goblińskie miasto Alinadan (gobliny, łucznicy, przed miastem ork)
- na południowym wschodzie kolejne goblińskie miasto - Pudvilimus (słaba obrona)
- na północnym wschodzie orcze miasto - Hundtoll (poziom 4, m.in. orczy król, orczy czempion, ogry, gobliny)



- na wschód od Hundtoll, na południe od sklepu z napojami magicznymi sporo zbirów; po ich pokonaniu mag Hork da ci zadanie do wykonania
- skieruj się na północny zachód od Hundtool: miasto Hoolbarr bronione jest przez barbarzyńcę i watażkę barbarzyńców
- na północny zachód barbarzyńskie miasto Garken (2 x barbarzyńca i watażka barbarzyńców)
- jeżeli odprowadzisz tu Horka, w zamian otrzymasz magiczny napój, który zwiększy inicjatywę twojego bohatera o 10%
- na wschodzie neutrale miasto Malharon (poziom 3, zbir, uzbrojony mężczyzna, wódz zbirów)
- na wschodzie wyspa nieumarłych; jeżeli się tam skierujesz, zostaniesz zaatakowany przez 2 armie składająca się z 3 wilkołaków
- ostatnie dwa starcia są rozprawą z armią nieumarłych (widmo, nekromanta, ghul, wampir); musisz mieć bohatera na maks. poziomie + boost w artefaktach



3) Adwersarze

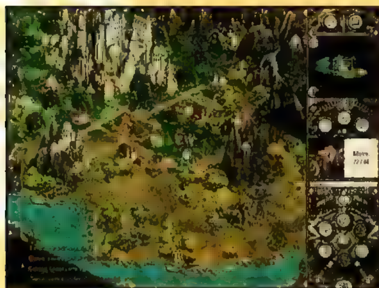
cel: zabić Huberta de Layre

- na północy słabo bronione miasto Khazan Keep (poziom 1, uzbrojony mężczyzna, halabardnicy)
- na wschodzie od Khazan Keep sklep z magicznymi napojami, dalej - na południu miasto Silveria (poziom 3, m.in. uzbrojony mężczyzna)
- na północnym wschodzie orcze miasto Runia; łatwo je zdobyć (poziom 1, orki, gobliny)
- kiedy skierujesz się na północ, przechodząc koło stolicy Demonów, na planszy pojawi się Uther z krasnoludzkim wsparciem
- na zachód od tego miejsca słabo bronione miasto Fhindar (level 2), obok ruiny (lodowy olbrzym, góral i do zdobycia talizman zamrażania)
- po 20 turze pająki zaczną opuszczać jaskinię, w której znajduje się Hubert; odczekaj, aż pająki rozplenią się po planszy, po czym skieruj się do jaskini
- zwiedź ruiny (trudni przeciwnicy - ogry, pająk), a w zamian otrzymasz silny artefakt
- Hubert nie jest wymagającym przeciwnikiem; musisz jedynie uważać na jego armię tylną (hierofant, demonolog, imperialny zabójca)

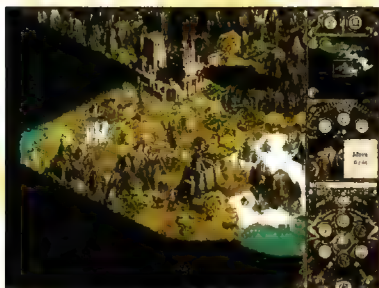
4) Krucjata Uthera

cel: zdobyć miasta Avonia, Skalny Zamek, Północna Warownia

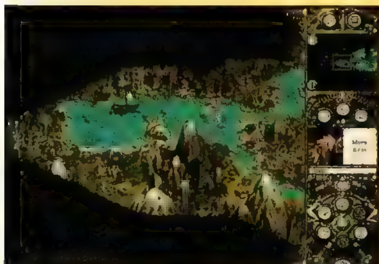
■ jednym bohaterem skieruj się na Jenosh (wódz zbirów, łucznicy) i tam go pozostaw; zaś drugim, silniejszym, udaj się na Goxx City (orcze, słabo bronione)



■ na wschodzie krasnoludzkie miasto March Fort, przejdź koło niego i skieruj się na południe, pokonując trola
■ kiedy będziesz zbliżał się do Północnej Warowni, zostaniesz zaatakowany (halabardnik, 2 x uzbrojony mężczyzna), samo miasto bronione jest podobnie (podobna armia + 2 x strzelec, 1 kapłan)



■ skieruj się rzeką na północ, później na zachód; na kolejnym rozwidleniu skieruj się na południe biegu rzeki
■ zdobądź wysunięte na północ miasto Kenoshann (wojownik, zombi, widmo, czarownik)
■ płyń rzeką na południowy zachód, pokonaj broniące brzegu jednostki i porozmawiaj z wieśniakiem Emandem (zadanie)
■ zabij pobliskie trolle, odwiedź pobliski budynek (kij umożliwiający zamrażanie), pozbieraj butelki i skieruj się na północ, później na wschód
■ skieruj się w wyrwę na południu, pokonaj 2 trole i przejdź na południe
■ na zachodzie jest Avonia Castle, broniona przez 4 troli; po zdobyciu Avonii krasnoludy zerwą z tobą pakt
■ skieruj się na zachód, pokonaj trolla i kolejne silne jednostki przy Old Tumulus; miejsce to bronione jest przez ogra, orka czempiona i trola, ale nagrodą za zwycięstwo jest "Tom wojny"
■ na wschód (z biegiem rzeki) dotrzesz do Skalnego Zamku; przed nim dołączą do ciebie jednostki, które możesz wykorzystać do ataku



5) Oszczerstwa i barbarzyństwo

cel: zabić mrocznego elfa Lyfa, zanim ten zniszczy elfie królestwo

■ na północnym wschodzie od stolicy są ruiny (jedyny groźny przeciwnik to widmo), w których ukryto kij nekromancji
■ na wyspie, na zachód od stolicy, prócz kilku okultystów z obstawą, jest słabo bronione i neutralne miasto
■ w rundzie 7 do twoich oddziałów dołączy leśny elf z obstawą; odeślij go natychmiast rzeką na zachód, później na południe; jego zadaniem jest jak najszybszy powrót na własne ziemie



■ na północnym zachodzie od Suldom jest miasto Gromdam - należy do demonów; czeka cię rozprawa z kilkoma bohaterami, bowiem na północy jest ich stolica; trudno będzie utrzymać te miasta, mimo to staraj się w miarę szybko rozbudować oraz zapełnić tytanami
■ po ukończeniu 10 rundy po planszy zaczną grasować oddziały mrocznego elfa; nie wdawaj się z nimi w potyczki
■ skieruj się na południowy zachód (samotne jednostki orków, kupiec), po czym zdobądź miasto nieumarłych - Taurę, i skieruj się dalej, na południe, pokonując bohaterów nieumarłych
■ kiedy elf przybędzie do własnego miasta, zadanie zostanie rozszerzone (nie może zginąć elfi Lord Hylia), a jednostki nieumarłych rozproszone; zniszcz te znajdujące się najbliżej ciebie (smok zagłady i widmo)
■ skieruj się na północno-zachodnią część mapy, tam zaatakuje cię oddział: smok śmierci, cień i czarownik
■ dalej na północy znajduje się neutralne miasto, którego broni smok śmierci oraz smoczy lisz (trudne bo pokonania)
■ przeprawa z Lyfem nie jest zbyt trudna; ten znajduje się w wieży na północy; będzie walczył, przyzywając widma oraz wielkie czarne pająki, poza tym w armii ma smoka śmierci; kilka czarów oraz umiejętne wykorzystanie ofensywnych jednostek (atak na smoka śmierci) powinno wystarczyć na tę postać



6) Obchody

cele: uczestniczyć w obchodach, zabić Uthera

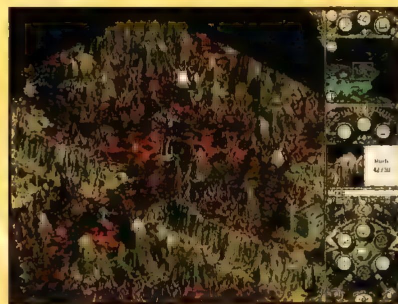
■ pokonaj wszystkie demony w mieście, po czym pozbieraj skarby znajdujące się za stolicą (m.in. talizman strachu)
■ podbij warownię Indrug na południu od zamku (miasto poziom 2) oraz pobij wszystkie nieumarłe jednostki (3), jakie znajdują się w pobliżu, w zamian otrzymasz od elfów róg
■ na wschodzie jest elfie miasto Rotturdarg, bronione przez liczne oddziały; od ciebie zależy, czy je pokonasz, czy zostawisz w spokoju
■ kolejne miasto znajduje się na północy i jest bronione przez okultystę, dziwa i opętanego
■ w wieży na południowym zachodzie od Nimoni oraz na południowym wschodzie od kolejnego miasta jest korona Mjolnira, broniona przez czarnego smoka oraz goblińskich łuczników
■ po obu stronach krasnoludzkiej stolicy są miasta, jeżeli do tej pory pozostały neutralne (może się zdarzyć, że należą do krasnoludów, z którymi w tym momencie powinieneś pozostawać w sojuszu), podbij oba
■ kolejne miasto będzie miastem demonów (średnio bronione), natomiast na wschód od niego, pod murami stolicy Imperium znajduje się wieża (3 x jaszczuroludź, 1 meduza), w której znajduje się talizman
■ skieruj się na zachód od stolicy demonów; po czarze osłabienia, który zostanie na ciebie rzucony, zaatakuje oddział broniący Uthera; po jego pokonaniu zabij samego Uthera, ten nie jest wymagającym przeciwnikiem, problemy może sprawić jedynie bestia w jego armii



7) Połączenie sił

cel: zabić demona Uthera

■ na zachodzie, przy Zachodnim Forcie, przyłączą się do ciebie 2 x uzbrojony mężczyzna i włócznik; będziesz musiał podbić miasto
■ na zachodzie kolejne miasta (Khazan, poziom 3, słaba obrona; Aragornia, krasnoludzkie miasto, średnia obrona; oraz Othzwal, goblińskie miasto poziom 1, 2 x troll)
■ skieruj się na północny wschód od Khazan; w Ruinach (2 wiverny i czarny smok) znajduje się sztandar wytrwałości
■ w 10 turze elfy przysyłają na pomoc 3 oddziały (całkiem dobre do obrony zdobytych miast)
■ skieruj się na południowy wschód (sklep), później na wschód (kolejny zamek nieumarłych, łatwy do pokonania)
■ z Rengur skieruj się na północ, potem na wschód: pierwsze miasto Inferno, bardzo słabo bronione (poziom 3); na zachód od miasta znajduje się trener
■ po 12 rundzie możliwe stanie się przymierze z krasnoludami



■ z tego miejsca możesz wybrać się zarówno na wschód, jak i na zachód; skieruj się na wschód, tam są trzy zamki, każdy średnio broniony; na zachodzie znajdują się dwa zamki, kupiec oraz północne przejście, które prowadzi do stolicy chaosu oraz samego Uthera
■ walka z Utherem jest trudna, wynika to z tego, że ten dysponuje jednostkami, które atakują wszystkie cele siłami demonów; wykorzystaj taktykę atak/ucieczka, wcześniej zaopatrując się w dużą ilość leczących napojów oraz skroli

KAMPANIA HORD NIEUMARŁYCH

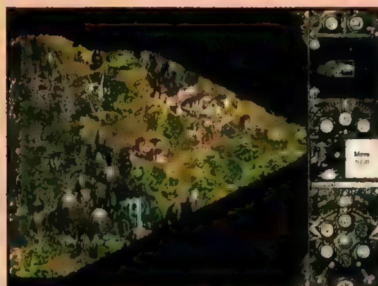
Garść porad...

- opłaca się walczyć bohaterem - magiem; ten atakuje wszystkie jednostki, a na późniejszych etapach ma wiele przydatnych umiejętności
- często stawiaj rózgi na planszy, szczególnie koło surowców, na terenach zajmowanych przez inne jednostki
- podróżowanie najbardziej się opłaca po ścieżkach, jednak dzięki lasom oraz rzekom często możesz wyminąć wroga
- stolic nie da się zdobyć ani utracić (wyjątek 7 misja kampanii Imperium, w której można utracić własną stolicę)
- własne miasta warto rozbudowywać do poziomu 5 (większy zakres terytorium, większa inicjatywa oraz obrona jednostek broniących)
- czary, artefakty, zwoje są potężną bronią, jeśli potrafi się ich używać; najczęściej przydają się podczas ostatniej walki, do kolejnego etapu przechodzi 5 przedmiotów
- tylko jeden bohater przechodzi do kolejnego etapu; warto inwestować tylko i wyłącznie w jednego z nich
- doświadczenie; dany etap warto kończyć bohaterem na maksymalnym poziomie rozwoju (dla etapu 1 jest to 3 poziom, dla 2 - 5 i tak dalej co dwa etapy), ponieważ trudno jest potem nadrobić brakujące umiejętności

1) W poszukiwaniu Timmorii

cel: splądrować królewską bibliotekę

- wokół stolicy napotkasz kilka słabych oddziałów (doświadczenie)
- na północnym wschodzie od stolicy jest przejście do dalszej części mapy, blokowane przez słabe oddziały, takie jak np. zbir
- neutralne miasto, poziom 1, Frenien, bronione przez 3 x zbir i chłopa



- skieruj się na zachód od Frenien, kilka słabszych oddziałów (doświadczenie)
- skieruj się w górę rzeki (zachód, potem południe): skarby, kilka oddziałów i miasto (Alderin, poziom 3, bronione przez orki i gobliny)
- na południe od Alderin ruiny Perhin (do splądrowania, bronione przez tytana i łucznika)
- w południowo-zachodniej części mapy: złodzieje Athrona Czarnego (wódz zbirów), dużo zbirów i łuczników; po pokonaniu Athrona dostaniesz kilka informacji na temat biblioteki oraz Imperium
- na północy od Alderin: pułapka, arcymag rzuca na nasz oddział czar błyskawicy, potem czeka nas przeprawa z oddziałem składającym się m.in. z włóczników czy łuczników



- Kuderia, obca stolica - nie ma szans, by ją odbić; na północnym wschodzie jest przejście w stronę biblioteki
- na południe od Kuderii jest biblioteka, drogi do niej blokują włócznik, uczeń i łucznik
- w pobliżu są imperialne oddziały Adoberta (łucznicy) i Zunthera (mag); walka z Zuntherem jest najtrudniejsza na tym etapie (Zunther, 2 x rycerz, kapłan, mag)
- biblioteki bronią: 2 x łowca czarownic, rycerz, kapłan, uczeń i mag; warto wyleczyć jednostki (odczekać 1-2 dni), zanim zaatakujesz bibliotekę

2) Krew Uthera

cel: zabić Uthera

- przy Nieczystej Bramie są 2 obce demony, armia Uthera, 2 nieumarłych bohaterów i kilka zombi; bohaterów skieruj na południe, potem na zachód, zasłaniając ich zombi
- miasto Thaaxull, drugie miasto Undead; na prawo od miasta są ruiny, silnie bronione, jednak warto je odwiedzić; prócz dużej ilości doświadczenia - 1000 złota



- na południe od Thaaxullu przejście do rzeki, na lewo od niej są tereny ludzkie z miastem Inthuric (poziom 3, silna obrona, między innymi rycerz, 2 x włócznik); miasto jest ważne - punkt leczenia jednostek
- na zachód od Inthuric kilka tytanów oraz pomniejszych jednostek (doświadczenie)
- skieruj się na południowy zachód od Inthuric: kolejne neutralne miasto bronione m.in. przez włóczników
- południowy wschód od Inthuric: dolina pełna wielkich pająków (bardzo silne jednostki), przejście na południe: neutralne miasto Krazhus, bronione przez ogry i gobliny
- na zachód od Krazhus są siedziby jaszczuroludów (sklep z napojami leczącymi)
- teraz skieruj się na wschód od doliny z wielkimi pająkami w stronę neutralnego miasta otoczonego przez wilki, górskie i skalne olbrzymy; miasto Lucycyo bronione jest z pomocą niedźwiedzia polarnego
- na północ od Lucycyo neutralne miasto Dunera; warto je podbić, ponieważ leży blisko twierdzy demonów
- na północ od Dunery jest twierdza demonów - Pzudenru; jednostki broniące jej (m.in. Uther) nie są zbyt silne, jednak mogą sprawić kilka problemów. Podstawą jest bohater na 5 poziomie oraz silna jednostka do walki w starciu na 5 poziomie; warto też mieć widmo na wysokim poziomie (możliwość paraliżu)

3) Rada

cel: zabić Slokarijja, doradcę krasnoludów

- skieruj jednostki na północ: kilka słabszych jednostek do pokonania (doświadczenie) oraz neutralne miasto Bhagu's City, bronione przez orka i goblina
- w czwartej turze złodzieje przekażą informacje na temat doradcy, którego masz zabić; skierują cię do Hillgerin, ich miasta
- na lewo od Bhag City rejony zielonoskórych: sporo goblinów, orków i ogrów, neutralne miasto Khaana bronione przez orków czempionów i gobliny; na zachód od miasta król orków i kilka goblińskich łuczników
- na zachód od Khaany las pełen wilkołaków i wilków, wampir w kaplicy, wtajemniczony, 3 x wilkołak; nagrodą za ich pokonanie jest skrol - przywołanie III stopnia



- na północ od lasu wilkołaków miasto Genran (poziom 3, zajęte przez zbirów), kierując się dalej na północ, dotrzesz do Hillgerin (miasto należy do zbirów wilczego cienia, raczej nie atakować); tym razem banda skieruje cię do Mantikory, która jest przetrzymywana przez strażników; cel: zabić strażników oraz Mantikorę
- na północ od Hillgerin ziemie Imperium: skieruj się na wschód, nie idź ścieżką na północ (jeżeli bohater znajdzie się zbyt blisko Imperium - misja kończy się klęską)

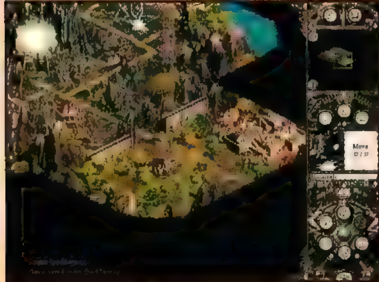


- przejdź ścieżką na prawo od stolicy Imperium - brama, przy której stoją strażnicy (słabi); mantikorę warto zabić (dużo doświadczenia, walcząc z nią magiem (tył) i wilkołakiem (przód)
- skieruj się na wschód, płynąc blisko linii brzegowej
- Burick, zamek-cel, bardzo silna obstawa (giganci, krasnoludy, yeti), warto wcześniej odwiedzić ruiny na wschód od zamku

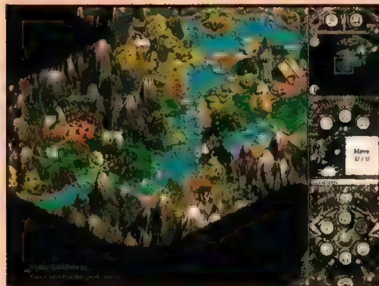
4) Odwet

cel: zdobyć miasto Hunneria

- na wschód od stolicy przybrzeżne miasto Venaril, bronione przez włócznika i 2x uzbrojonego mężczyznę; po zwycięskiej walce będziesz musiał pokonać drugi taki oddział



- Zbiry Wilczego Cienia doprowadzą do artefaktu - pułapka. Na razie nie podążaj za nimi, tylko skieruj się na zachód w celu zdobycia doświadczenia



- miasto Beruria należące do Imperium; bronione przez łowcę czarownic i 2 x łucznik. Na północ od Berurii silne oddziały pająków, na południu demony (mocno bronione ruiny, do znalezienia "Tom wojny")
- po drugiej stronie rzeki Imperialne miasto Allanar, słabo bronione



- na wschodzie, na małej wyspie miasto Wuneiroc, bronione przez hordy barbarzyńców; bardzo trudne do pokonania, jednak strategiczna pozycja miasta (odcina Imperium od krasnoludów) powoduje je ważnym do zdobycia
- gdy będziesz blisko bramy Imperium, zaatakuje cię król Dasannar (rycerze, król, imperialny zabójca); warto mieć silną jednostkę paraliżującą, co gwarantuje szybkie zwycięstwo
- sama Hunneria nie jest silnie broniona, jedynym wyzwaniem może być Syn Ymira, jednak na tym poziomie powinieneś mieć jednostkę z wysoką umiejętnością paraliżu; po zdobyciu Hunneri wygrywasz etap

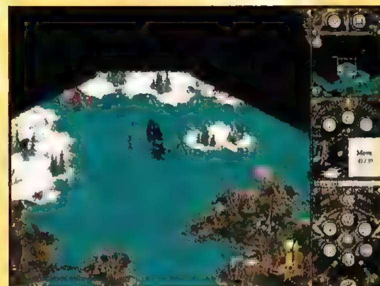
5) Przeklęta zbroja

cel: zniszczyć Kościeja

- gdy przybędziesz do brzegu, zostaniesz zaproszony przez Królową Mórz na rozmowę; nie spiesz się, skieruj się na południe w stronę miasta Eucmere (zbrojny mężczyzna, halabardnik, łatwe do pokonania)
- na zachód od Eucmere miasto jaszczuroludów, na południu miasto Iilsta, dawne miasto istot wody



- na wschodzie (południowy wschód od Iilsty) miasto Asgaaril, stolica zbirów; do zdobycia dużo doświadczenia oraz kilka przydatnych informacji
- na południu przejścia do istot piekieł bronią 2 gargulce (silna armia), w kolejnej turze, na zachodzie demoniczne miasto Kanaran
- koło Xynlen, stolicy przeklętych, będziesz musiał zniszczyć kilku przeklętych bohaterów (średnie armie)
- po rozmowie z Królową Mórz otrzymasz zadanie - bezpiecznie przeprawić jej córkę przez tereny krasnoludów



- przy końcu trasy kilka łodzi krasnoludzkich (średni przeciwnik, jednak uwaga na jednostkę specjalną - nie może zginąć)
- za dostarczenie księżniczki otrzymasz przedmiot - ważny, by ukończyć misję (w stolicy najlepiej dostarczyć go Nosferatem) oraz 2 węże morskie
- na końcu ciernistej ścieżki kryjówka Kościeja: dużo martwych jednostek, jak zmora, upiór, smok śmierci

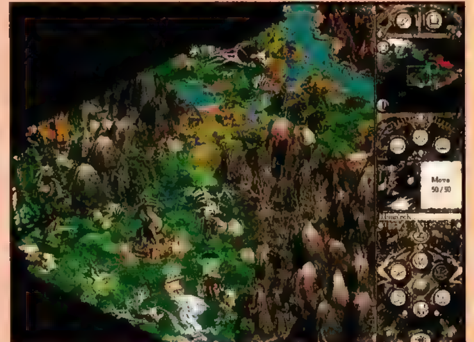


- walka z Kościejem nie jest trudna, jednak uwaga na widmo (paraliż) oraz silne jednostki ofensywne przeciwnika

6) Widmowe bestie

cel: przenieść krew Uthera na ziemię elfów

- na zachód od stolicy barbarzyńskie miasto Grumsh, łatwe do pokonania (barbarzyńcy i rasnoludy)
- udaj się na północ, omijając sklep magiczny i pokonując zbirów; miasto Instar, bronione przez barbarzyńców i niedźwiedzie
- na zachód, za rzeką miasto Henzador, bronione przez barbarzyńców i 2 x miotacze toporów
- na północ od Henzador, po pokonaniu ogrów i pająków - artefakt
- podczas podróży łodzią na północ zostaniesz zaatakowany przez Dagarica (krasnoludzki bohater + 2 x lodowy olbrzym), na północ od tego miejsca krasnoludzkie miasto
- na wschodzie napotkasz kilku przeklętych bohaterów oraz demonów (m.in. Tiamath)
- na południowym zachodzie od Infernal Capitol neutralne miasto, na południu zaś przejście do Smoczych Krain
- idąc cały czas na południe, na zachodzie miniesz stolicę krasnoludów; uwaga na ich bohaterów, niektórzy są bardzo silni
- ostatnia walka nie jest zbyt wymagająca, jednak uwaga na zielonego smoka, ten jest odporny na ataki magiczne, napada na wszystkie jednostki





7) Czarodziejka Taladrielle

cel: zabić Taladrielle

- pokonaj wszystkie wrogie jednostki w pobliżu zamku, możesz się natknąć na piekielnego bohatera
- na wschodzie miasto Silveria, otoczone przez okultystów, niebronione przez nikogo
- na południe od Silverii silnie bronione miasto demonów, najpierw należy zebrać większe siły i rozbudować armię
- na południu, na środku planszy miasto Sollonia, łatwe do zdobycia (jedna silna jednostka, którą można sparaliżować)
- teraz ważne jest, by utrzymywać miasta i cały czas rozbudowywać bohatera; na południowym wschodzie znajduje się państwo krasnoludów, na południu państwo ludzi, na północnym zachodzie państwo demonów, z kolei na południowym zachodzie siedziby elfów, tam musisz się dostać, kierując się rzeką



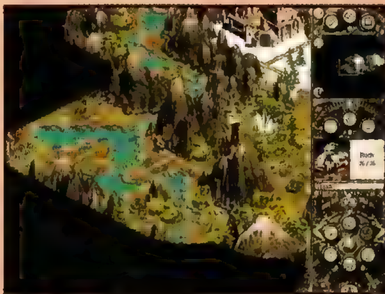
- dopłyniesz do królestwa elfów, płynąc rzeką (wysuniętą na zachód) cały czas na południe
- kiedy pokonasz wszystkie elfie armie, czeka cię największa przeprawa - zabić Taladrielle (która podróżuje na smoku) oraz jej świtę (m.in. błękitny smok); ważne, byś miał wiele napojów leczących oraz wskrzeszających; atakuj ją, wycofując z walki jedną jednostkę, resztą zadawaj obrażenia, dopóki nie zginiesz; pokonaną armię wskrześ, wylecz i w tej samej rundzie zaatakuj

KAMPANIA GÓRSKICH KLANÓW

1) Zaginione runy

cel: odszukać runy w ruinach miast Wysoka Studnia, Kopalnia Niebios i Wiosenny Mróz

- na zachód od stolicy znajduje się słabo bronione miasto Fichdaer
- obok Fichdaer, na wschód od ruin - Tome of Garth
- na południowym zachodzie od Fichdaer znajduje się Fronde, bronione przez wieśniaków i wojowników
- obok łodzi, na południowym zachodzie, łódź z orkami i orczym championem (trudna do pokonania), w pobliżu Poison of Striking
- ruiny, wysoka studnia, bronione przez orka czempiona, orka i goblina, po ich pokonaniu otrzymasz runę uzdrawiania Freggi
- skieruj się do Fichdaer, później rzeką na północ i obok neutralnego miasta, Kopalni Niebios (prymitywny gigant; run czystości Ymira)
- kierując się na wschód i na południe, przez ziemie umarłych, a w stronę zamku demonów, zobaczysz ruiny (wiosenny mróz, 2 zombi i ghoul, run siły Auvry)



2) Zaklęte dziecię

cel: zdobyć miasta Frelan, Pałac Kalena, warownię Hassera

- na północy od miasta mało wymagający przeciwnicy (wilki, zbiry)
- w ruinach w pobliżu znajdują się buty prędkości, bronione przez barbarzyńców
- skieruj się na południe, pokonaj wszystkie niedźwiedzie polarne
- wróć do stolicy i skieruj się na zachód, zdobywając neutralne miasta oraz pokonując barbarzyńców i watażków barbarzyńców
- rzeką skieruj się na południe, torując sobie drogę krwią olbrzymów
- przy Fogfell przyłączy się do ciebie Uther oraz prymitywny olbrzym



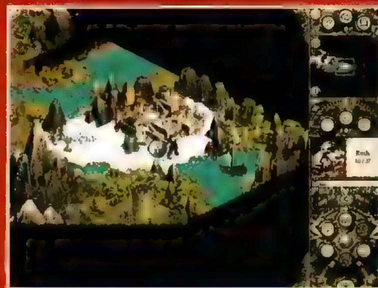
- w południowej części kraju znajduje się troll, na wschód miasto Akar (orczy czempion)
- na zachodzie jest przejście do ziem imperialnych, bronione przez prymitywne olbrzymy i górskie olbrzymy
- zdobądź dwa zamki na południu (Frelan i pałac Kalena), eliminując imperialnych bohaterów
- ostatni zamek, na północy, jest bardzo trudny do zdobycia; ważne jest, by w tym momencie mieć bohatera-czarodzieja na najwyższym poziomie oraz silne jednostki ofensywne do pomocy



3) Duchy wojny

cel: udać się na miejsce ceremonii

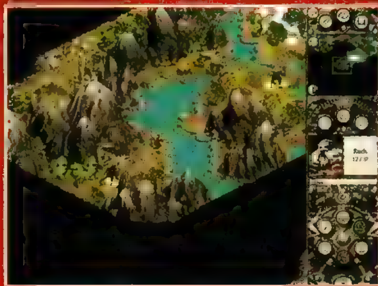
- w pierwszej rundzie podpisz przymierze z Imperium
- w pobliżu stolicy jest kilka wilków, niedźwiedź polarny; na wschód od stolicy orków tytan i miasto (poziom 1), bronione przez barbarzyńcę i watażkę barbarzyńców



- z Oschunder idź na południowy zachód (ścieżka na prawo prowadzi do sklepu oraz miasta (poziom 1), idąc w lewo i po pokonaniu wilków otrzymasz sztandar siły)
- skieruj się na północny zachód, prócz odkrycia talizmanu życia możesz zdobyć orcze miasto Adrok
- po 10 rundzie przymierze z Imperium zostanie zerwane
- skieruj się na południe, później na zachód, po czym zajmij miasto Delcs (poziom 3)



- wróć do stolicy i skieruj się na wschód; jeżeli miasto Oschunder pozostaje jeszcze neutralne, podbij je (2 x wódz zbirów i uzbrojony mężczyzna)
- na południe stolica Imperium; kierując się do niej, napotkasz wielki mur chroniony przez 2 armie jaszczuroludów, po pokonaniu drugiej armii mur się rozsunie i będziesz mógł wejść na ziemie jaszczuroludów
- miasto Spane (level 1, 5 jaszczuroludów), obok kilka oddziałów jaszczuroludów
- skieruj się na południe, pokonaj węża morskiego, później topca i jaszczuroludzie, po pokonaniu dwóch kolejnych oddziałów mur przed miejscem ceremonii zniknie

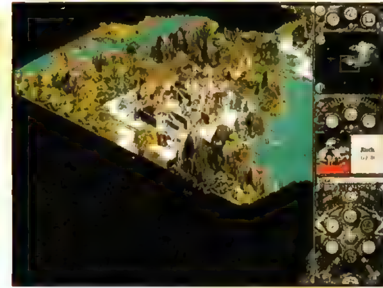


- ostatnim zadaniem będzie powrót do stolicy i pokonanie Moroka, jako że ten walczy w pojedynkę, zadanie nie będzie zbyt trudne

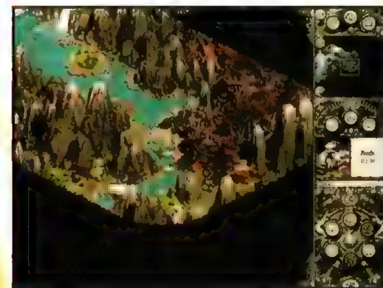
4) Nowe przywództwo

cele: odnaleźć zagubione miasto Greyhelm, pokonać najeźdźców

- w pobliżu wiele orczych oddziałów, pokonaj je
- na południu jest warownia Khazan, broniona przez orcze oddziały; na wschód od niej, na rzece, broniona przez orków różdżka ochrony



- na północy sklep oraz miasto Asmara (poziom 4, 2 x tytan, wódz zbirów); na zachodzie od Asmary talizman odnowienia broniony przez zbirów
- pokonaj Krakeny, znajdujące się na wodzie, po czym - zbierając skarby (m.in. talizman wigoru, talizman regeneracji) - udaj się rzeką na wschód, później na południe



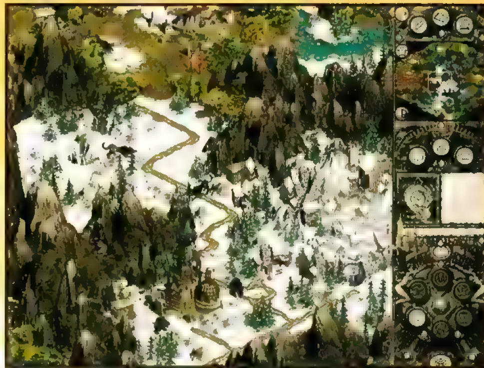
- na wschód od rzeki ruiny Bellia, bronione przez zielonego smoka oraz przez orków; kiedy ich pokonasz, otrzymasz bransoletę z czaszkami
- skieruj się na południe; kiedy dojdziesz do Greyhelm, dowiesz się, że to jest atakowane przez najeźdźców
- na północy będziesz musiał pokonać cztery średnie wielkości armie, po czym w wąwozie będą na ciebie rzucane czary; kolejne przeprawy, jeżeli tylko masz dużo napojów leczących oraz wskrzeszających, okażą się bardzo łatwe



5) Oblężenie przeklętych

cel: przekształcić 70% ziem w tereny krasnoludzkie

Misja jest czasochłonna, lecz niezbyt trudna. Sposobów na jej ukończenie jest z pewnością wiele, ja ograniczę się do podania jednego, udostępniając garść wskazówek, jakie umożliwią jej przejście.



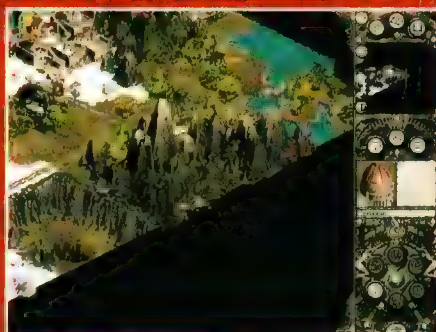
- wszystkie zdobyte zamki staraj się budować do poziomu piątego, dzięki temu przyrost pobliskich ziem będzie szybszy
- kupuj jak najwięcej czempionów i stawiaj jak najwięcej rózg
- skieruj się na północ, kolejno podbijając zamki Grech, Ghardor oraz Ghatt
- po ich zdobyciu skieruj się na zachód, zwiedzając pobliskie ruiny oraz odbijając umarłe miasto Azdurat
- stąd skieruj się na południe i pokonując bohaterów umarłych, zdobądź kolejne miasto umarłych - Zigur
- w oknie dyplomacji postaraj się przekupić władcę umarłych tak, by pozostał z tobą w sytuacji neutralności lub pokoju; jest to potrzebne w dalszej części misji, bowiem musisz wysłać własnego bohatera na południe (miasto Whitby), po czym na zachód (kupiec)
- podążając wciąż na zachód, powinieneś podbić dwa miasta demonów, Bacur oraz Xraele, i pozostać w okolicach tego miejsca; rozbudowując zamki na wschodzie i starając się zachować neutralność z umarłymi na wschodzie, czekaj, aż ziemie będą przejmowane przez twoje zamki

6) Ceremonia

cel: udać się na miejsce ceremonii



- skieruj się na południowy zachód, po pokonaniu silnych jednostek (m.in. niedźwiedzia [illegible]) zdobądź miasto Spriggan
- stąd udaj się na południe i zwiedź zrujnowane gospodarstwo (2 x barbarzyńca)
- pokonaj miasta Rotturdam oraz Otzwall; przede wszystkim uważaj na jednostkę ustawioną między tymi miastami (m.in. 2 x watażka barbarzyńców, berserker, barbarzyńca)
- z Rotturdam idź na północ i zdobądź zamek Avonia, po czym zapłać Imperium ok. 1000 złota, w celu zachowania pokoju/neutralności
- wróć do Spriggan, potem skieruj się na północ i pokonaj upiorną linię (otrzymasz [illegible] talizman); później będziesz musiał pokonać jednostki blokujące przejście na północy



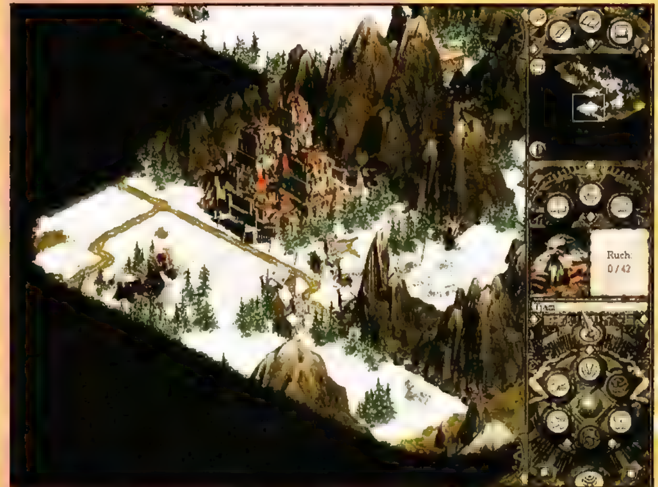
- kolejnym krokiem będzie podbój miasta Aragonia (orki i gobliny, miasto poziom 2)
- skieruj się na północ i podbij orczą stolicę Nepheris (średnia siła, jednak stacjonujące w pobliżu jednostki [illegible]), po podbiciu miasta pokonaj jednostki centaurów na północy (otrzymasz [illegible])
- popłyń rzeką na zachód i skieruj się na północ - tam, gdzie stoją orki i trolle; jeśli chcesz, możesz pokonać stacjonujące tu jednostki (m.in. smoki), dużo doświadczenia
- dopłyń rzeką do końca na zachód i pokonaj wszystkie centaury chroniące Hugina; ten jest wytrzymały (900 HP), jednak popełnia jeden błąd - [illegible] pierwszy będzie; po pokonaniu go skieruj się na północ i odwiedź jego kryjówkę ([illegible]), później skieruj się na miejsce ceremonii



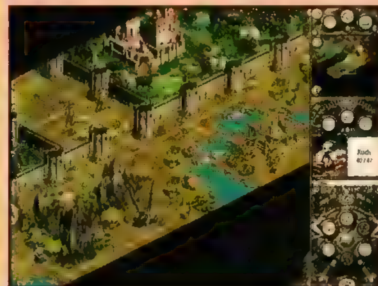
7) Widmo Ragnarok

cele: wysłać drużynę do twierdzy Ironhill, odwiedzić cztery statuy, pokonać Nhiddoga

- udaj się na północny zachód - od pustelnika dowiesz się, że bogowie toczą między sobą wojnę
- na południu od stolicy miasto w płomieniach, obok niego bestia Nhiddog, główny cel misji - na razie nie do zdobycia



- ścieżką skieruj się na południe, potem na północny zachód (miasto bronione przez barbarzyńców) i na północ (barbarzyńskie miasto Kargg)
- wróć do pierwszego miasta i pokonując ogra skieruj się na południowy zachód, między innymi mijając sklep oraz podbijając miasto umarłych - Turania, znajdujące się na zachodzie
- przekraczając tereny elfie (południowy zachód), otrzymasz tiarę czystości oraz różdżkę światła dziennego
- zdobądź zamek Gorgony i pokonaj pobliskie jednostki (różdżka niewidzialności)
- skieruj się na wschód, w stronę stolicy ludzi; później na wschód od ścieżki i na północ; na końcu wąwozu będzie czarny smok
- pokonaj go, wyjdź z wąwozu północnym wyjściem i skieruj się - rzeką - na zachód, eliminując bohaterów demonów oraz zdobywając dwa neutralne miasta - dotrzesz do kolejnej statuy (księga „Wiedzy tajemnej")
- omijając tereny demonów, skieruj się na południe, w południowy róg mapy; tutaj, od Alvusa otrzymasz siedmiomilowe buty; podbij trzy miasta otoczone murem i udaj się do ostatniej świątyni, w północny róg mapy



- po zwiedzeniu czterech świątyń, zajmij się samym Nhiddogiem; ja walczyłem z nim armią: 3 królów krasnoludzkich (poziom 7), 2 arcydruidki (poziom 16) i bohater-mag (poziom 14), wszystkie jednostki wzmocnione kilkoma czarami; potwór jest silny i wytrzymały (2000 HP), jednak poległ już w 2 rundzie

KAMPANIA LEGIONÓW POTĘPIONYCH

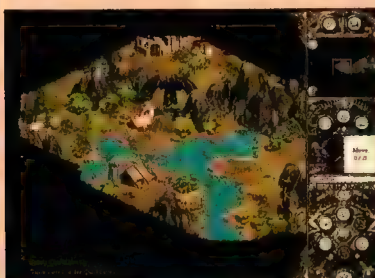
1) Złamana pieczęć

cel: zabić Gymnera strażnika chmur, zanim ten zamknie bramę

- w pierwszej rundzie skieruj się na południe, by zabić krasnoludzkiego skauta
- na południu, przy rzece 2 oddziały zbir + uzbrojony mężczyzna



- po przekroczeniu rzeki neutralne miasto Dunera (poziom 1, okrążone przez zbiry i uzbrojonych mężczyzn)
- po podbiciu Dunery skieruj się na południe - krasnoludzkie jednostki oraz goblińskie miasto Oghock (poziom 3)



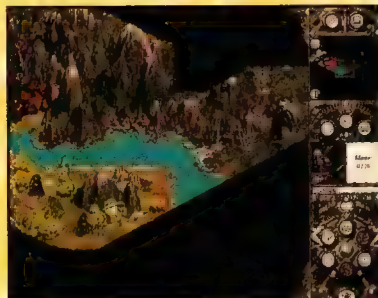
- obok miasta krasnoludzki bohater Leif; po wysłuchaniu informacji o bramie zabij go
- w Starej Świątyni grasuje olbrzym; można go łatwo pokonać, zamieniając go w grubego chochlika
- na północnym wschodzie od surowców krasnoludy i giganty
- na końcu ścieżki nieczysta brama, kilka metrów za nią nieczysta czara, broniona przez ogra
- na zachód od surowców miasto Inthuric, bronione przez giganta i krasnoluda, na północ od miasta Gymner z obstawą



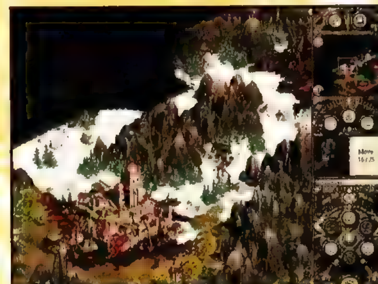
2) Schronienie Bethrezena

cel: doprowadzić Bethrezena w bezpieczne miejsce na północy

- skieruj się na północny zachód, pokonując stacjonujące na wodzie jednostki, w tym czasie pokonaj Bethrezenem wojska na północy i skieruj się na północ



- po zdobyciu miasta skieruj się na wyspę, na południe i pokonując jednostki zbirów, zdobądź miasto Dunera (poziom 1, gigant wzgórzowy, kusznik)
- na południe od Dunera zdobądź miasto Lucryx (gigant wzgórzowy, gigant górski, w mieście stacjonuje niedźwiedź polarny)
- po zdobyciu Oghock (poziom 4, orki, gobliny) Bethrezen będzie mógł podróżować z bohaterem głównym



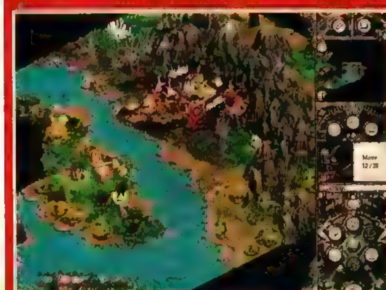
- na południu (droga broniona przez Pająka) goblińskie miasto Crazius (ogry, gobliny), dalej na zachód tereny jaszczuroludów oraz świątynia (chorągiew do zdobycia)
- na północnym zachodzie i na zachodzie dwa neutralne miasta (włócznik, rycerz, uzbrojony mężczyzna), stąd skieruj się na północny wschód (tereny nieumarłych)
- po pokonaniu kilku nieumarłych i zdobyciu miasta Thaaxul skieruj bohaterów na rzekę i kieruj się na północny wschód, tutaj czeka cię ostateczna przeprawa



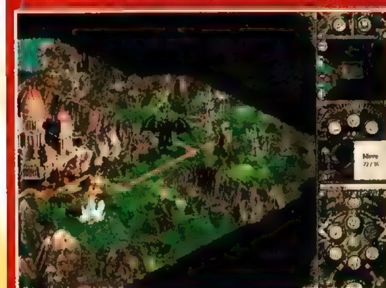
3) Mroczne przymierze

cel: zawiązać przymierze z Hubertem de Layre

- na południowym zachodzie miasto Abbliven (poziom 2, bronione przez zbirów i wodzów zbirów)
- na północ od Abbliven, w ruinach magiczny napój (+10% do celności), słabo bronione, mimo to uwaga na 2 smoki zagłady, które stacjonują w pobliżu
- rzeką płyń na północ, potem na wschód; na północy od niej, na śniegu krasnoludzkie miasto Hubef (ogr i kleryk)
- na południowym wschodzie od krasnoludzkiego miasta, za magicznym sklepem, bardzo słabo bronione miasto Reffugia



- na północ od Refuggi, za wyspą Lizardmanów słabo bronione Gunkerth Keep (wódz zbirów, 2 x zbir, 2 x łucznik)



- na północy rozpoczynają się ziemie Huberta de Layre; niszcz zamki, zabijaj bohaterów (północ, potem północny wschód i zachód)
- gdy już go mocno osłabisz (lub twój bohater osiągnie poziom maks.), zapłać mu trybut ok. 4000 złota i zaproponuj sojusz. Kiedy Hubert się zgodzi, zwyciężysz.

Metoda walka/ucieczka

Metoda ta pozwala na pokonanie wszystkich silnych przeciwników. Przed starciem skompletuj jak największą ilość napojów wskrzeszających oraz uzdrawiających. Podejdź do miasta/przeciwnika, po czym skończ turę. W następnej rzuć na siebie czary ofensywne/defensywne, użyj różdżek i innych przedmiotów ulepszających twoją drużynę, po czym zaatakuj przeciwnika. W pierwszej rundzie wycofaj z walki najsłabszą jednostkę, resztą atakuj obstawę przeciwnika. Kiedy wszyscy zostaną pokonani, jednostką, która przeżyła, wskrześ i ulecz pozostałe. W tej samej turze ponownie zaatakuj przeciwnika.

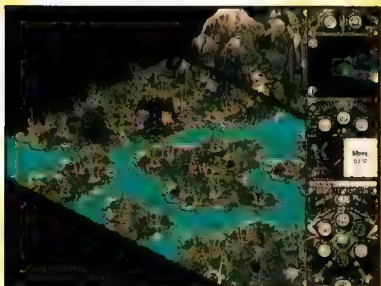
4) Słony loch

cel: zwerbować demona Asterotha

- w pierwszych rundach musisz pokonać 4 armie chłopów stojące pod twoim zamkiem



- na południowym zachodzie miasto Nyceril (poziom 2, uzbrojeni mężczyźni, zbiry)
- na południowym wschodzie miasto Baalu, silnie strzeżone (przede wszystkim śmierć); kiedy znajdziesz się w pobliżu, zostaniesz zaatakowany przez jednostki śmierci znajdujące się w pobliżu
- warto pójść ścieżką na wschód, przez ziemie nieumarłych; będziesz musiał pokonać kilka silnych oddziałów, często wzmacnianych smokami śmierci, smokami zagłady, na końcu jest jednak sklep z magicznymi napojami
- kiedy przybędziesz pod Kellarę, aktywują się trzy oddziały umarłych (szkielety i Zły Ent)
- na zachód od Kellary znajduje się krasnoludzka strażnica, broniona przez syna Ymira; po pokonaniu go otrzymasz klucz runów, przedmiot potrzebny do ukończenia gry



- na wschód od Kellary krasnoludzkie państwo, bronione przez zielonego smoka i 2 x kusznika. Ważne jest, by mieć wiedźmy w drużynie (zamiana smoka w grubego chochlika)
- omiń stolicę i pokonując krasnoludzkich bohaterów, udaj się na północ; na prawo od rzeki znajduje się neutralne miasto bronione przez skalnego olbrzyma i szanowanego wojownika
- na północ kolejne neutralne miasto Luferin (ogr i 2 x ork czempion)
- skieruj się na północ, potem na południowy zachód – krasnoludzkie i słabo bronione miasto Hammer Pass, obok kupiec z napojami leczącymi
- zdobądź miasto Gameric (olbrzymi) oraz odwiedź wieżę za miastem (biały smok), otrzymasz sztandar mocy; potem skieruj się na północ



5) Ciemność i światło

cel: zdobyć miasta Sullonia, dwór Tunsena i Mallorim

- Asterothem pokonaj onyksowego gargulca
- na północnym zachodzie średnio bronione miasto martwiaków Stollgeth (poziom 1, m.in. widmo, wojownik, obstawa czempion szkieletów)
- na zachód neutralne miasto Davonnin, bronione przez zbirów i ich wodza
- jeszcze dalej na zachód, w drugim rogu planszy miasto Shrrakha, bronione przez 3 x jaszczuroludów i meduzę; uwaga na grasujący w pobliżu oddział nieumarłych (okultysta, duch, smok zagłady)
- na północy, na wyspie miasto Sullonia (broniona przez Hierofanta, bohatera, inkwizytora), pierwsze z trzech miast do podbicia



- na północnym wschodzie wieża, silnie broniona m.in. przez wampira, starszego wampira; nagrodą za zwycięstwo będzie kij ochrony
- na północy stolica Imperium - omiń ją, kierując się na wschód i pokonując kilku bohaterów Imperium
- gdy dojdziesz do stolicy krasnoludów, skieruj się na południe - dwór Tunsena, broniony przez średnią armię krasnoludów oraz olbrzyma i starszego (Tunsen Silny); starszy jest bardzo wytrzymały, jednak wolniejszy od wiedźmy (wystarczy go zamienić w grubego chochlika)
- wróć do twierdzy krasnoludzkiej i skieruj się ścieżką w prawo, dojdziesz do Mallorim, trzeciego z miast, bronionego tylko przez lodowego olbrzyma

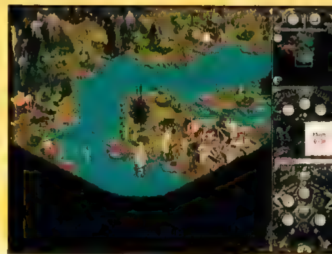
6) Zasadzka

cel: zabić Asterotha

- pokonaj dwa zgłębiczarty, najlepiej wykorzystując do tego wiedźmę lub podstawiając diabły, a później atakując własnym zgłębiczartem
- skieruj się na północ, pokonując oddziały berserkerów i okultystów; problemy może sprawić onyksowy gargulec, poza tym musisz pokonać 2 oddziały okultystów i czarta oraz 1 oddział okultysty i diabła; ostatnim wrogiem będą demonolog, moloch i marmurowy gargulec



- wróć do stolicy i skieruj się na wschód - imperialny demon
- w tym czasie możesz natrafić na Imperialnych bohaterów, podążających w kierunku Gromdam; zabij ich wszystkich, nie powinni stanowić problemu
- przed podbojem Gromdam (uzbrojony mężczyzna, łucznicy) odwiedź ruiny (niedźwiedź brunatny i centaur - są tam elfie buty)
- na południowym zachodzie orki dadzą ci zadanie do wykonania – sprowadź ich brata; zadanie jest czasochłonne, ale łatwe, nagrodą zaś relikt (kosztuje 400 monet)



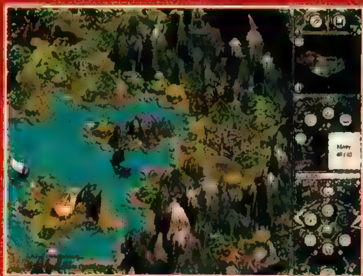
- w środkowej części planszy Imperialne miasto Rotturdam (łatwe do zdobycia); w pobliżu miasta jest imperialny onyksowy gargulec
- idąc ścieżką na północ, będziesz musiał pokonać 3 armie Imperium (m.in. łucznicy, imperialni zabójcy)
- na północnym wschodzie od stolicy znajduje się wieża (2 x łucznik, 2 x zabójca, uzbrojony mężczyzna); nagrodą jest magiczny napój, zwiększający obrażenia
- na północnym zachodzie znajduje się Asteroth z obstawą (bardzo słaba), sam Asteroth jest silny i trudno go pokonać (najlepiej przyzwać silną jednostkę i nią zaatakować Asterotha, a dopiero później pokonać go mocną drużyną)



7) Książę piekieł

cele: pokonać Uthara, chronić piekielną otchłań

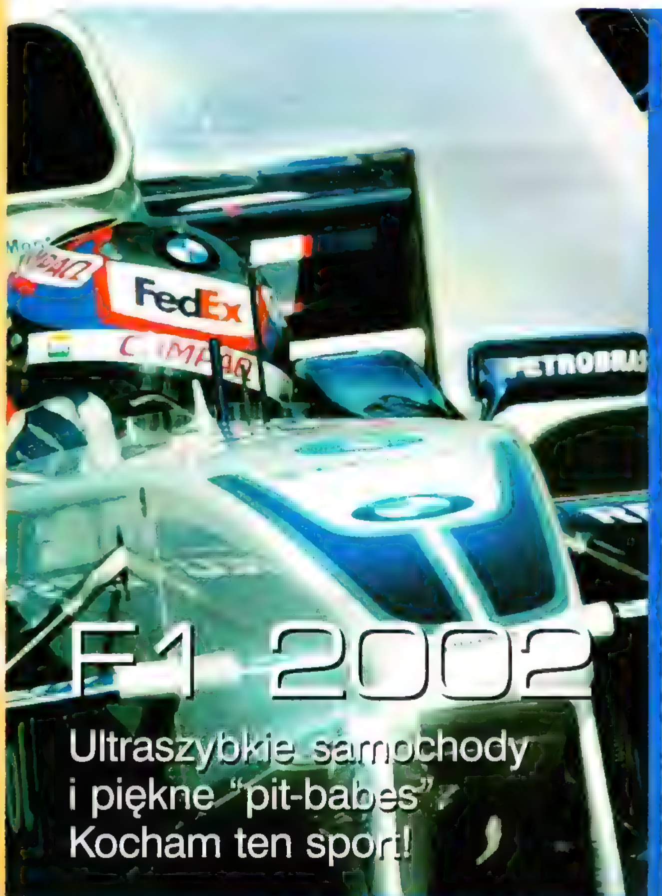
- udaj się nad jezioro na zachodzie - doświadczenie
- skieruj się na południe, miasto Avenum bronione jest przez ducha oraz 2 x zombi, dalej, na południu kupiec i złoto
- na zachód od wyspy miasto Nhuzia, bronione m.in. przez templariusza i smoka zagłady



- na południe od Nhuzii przejście blokują demon i 2 chochliki, za nimi miasto Osuallesh (m.in. smok zagłady i 2 x widmo), na północ od miasta broniony przez 2 x gargulce sztandar szybkości
- na południe od Osuallesh sklep, na wschód od sklepu miasto nieumarłych - Chunerra, bronione m.in. [illegible] smoka zagłady
- na wschód od otchłani silnie chronione miasto Imperium - Hollunen (2 armie, m.in. czart, hierofant, rycerz)
- na południe od Hollunen orcze siedziby; jeżeli tam dopłyniesz dołączy do ciebie Gurkenash, czarny smok
- na północ od Hollunen krasnoludzkie miasto Nimboria - możesz zaatakować, jeżeli nie podpisałeś paktu z krasnoludami lub jesteś wystarczająco silny/bogaty
- na północy orcze miasto Chammel, łatwe do pokonania
- na wschód od Chammel, w samym rogu mapy, broniony przez białego smoka oraz kilka olbrzymów artefakt, dalej na wschód talizman strachu
- na południe krasnoludzka stolica Wivern, dalej - przy Zimmuri, krzyżują się wpływy Imperium i krasnoludów
- Imperialne miasto Arpelba, słabo bronione; po jego zdobyciu będziesz musiał się zmierzyć z Asterothem i jego demonami



- na południe od Arpelby (idąc przy końcu planszy) dojdziesz (po pokonaniu kilku armii demonów) do opuszczonego fortu
- walka z Utharem jest bardzo trudna, demon jest wytrzymały, jednak można go pokonać metodą walka/ucieczka



Producent: **Electronic Arts**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **Symulator**
Wymagania: **500 MHZ, 256 MB, karta 32 MB**
Inne platformy: **PS2, Xbox, NGC**



RZUT OKIEM



Symulatory F1 w wykonaniu Electronic Arts znalazły ostatecznie swe miejsce w sercach miłośników Formula One. Nic dziwnego - F1 2002, ostatni spośród tytułów serii, nie tylko w niczym nie przypomina jej marnych początków, ale przez wielu wirtualnych kierowców uznany został za tytuł lepszy niż czwarta odsłona słynnej Grand Prix Geoffa Crammonda!

Jeśli zacząłeś czytać - zakładam, że interesujesz się choć trochę wyścigami Formula One, i może nawet wiesz, że wspomniana "formuła", wbrew powszechnemu przekonaniu, odnosi się nie tyle do pojazdów (czy, jeśli wola, bolidów), lecz zbioru regulacji i wymogów, którym te muszą sprostać, by móc startować. Być może też twoja słabość do królowej wyścigów - F1 - sprawiła, że masz już na koncie kilka jedynych dostępnych nam, a więc wirtualnych Grand Prix. Nie jest też wreszcie wykluczone, że spodobało ci się to tak dalece, że chciałeś grać dalej, i to nawet - jako osoba z natury ambitna - na nieco wyższym poziomie trudności niż novice. Wreszcie - co nie tylko możliwe, ale i prawdopodobne - że natrafiłeś na granicę własnych możliwości, niezależnie od tego, że jeździsz na granicy przyczepności, przeciwnicy i tak są lepsi. Ten poradnik pomoże ci - mam nadzieję - zrozumieć nieco lepiej F1 2002 (i chyba ogólnie całą Formula One) i co ważniejsze - wyrównać szanse w starciu z AI.

Zaczynajmy zatem - czeka cię aż 17 razy po 21 kierowców do pokonania!

PRZED STARTEM

Kontroler

Nie instaluj F1 2002 nie dysponując żadnym innym kontrolerem niż klawiatura - jazda na klawiszach w przypadku tej gry to nieporozumienie (tym większe, że F1 2002 współpracuje z większością kontrolerów)! Naturalnie wyborem najbardziej odpowiednim będzie kierownica (szczytem marzeń - taka wyposażona w mechanizm sprzężenia zwrotnego - force feedbacku), jednak dobre wyniki można osiągać już przy użyciu wysłużonego analoga.

Poziom trudności

Rozpocznij skromnie - ze świadomością, że od pierwszych w pełni zasłużonych laurów dzielą cię nie godziny, lecz dni wytężonych starań i niekończących się treningów, ale zarazem bez lęku przejawiającego się najczęściej włączeniem wszystkich programowych ułatwiaczy. Te bowiem, pozwalając wyjść bez problemów z niemal każdej sytuacji, nie karząc za popełnianie niemal wszelkich błędów - nie tylko nie uczą jeździć, ale wręcz utrudniają naukę, wpajając nieprawidłowe nawyki. Z tego też powodu zalecane jest wykorzenienie trybu zręcznościowego (możesz pozostawić wspomaganie jazdy w pit-stopach) ze znakomitego symulatora i zarazem wybór jednego z niższych stopni trudności; nasz własny samochód początkowo da ci popalić tak bardzo, że niepotrzebni będą przeciwnicy.

Wybór stajni

Ważną decyzją, rzutującą na całą późniejszą karierę jest wybór barw, w których zamierzasz się ścigać. W F1 2002 najmocniejsze, a więc najłatwiejsze do prowadzenia, są trzy stajnie: Ferrari, Williams, McLaren - te trzy, zupełnie tak jak w rzeczywistości, zbierają większość punktów. Jeśli chcesz udowodnić np. mistrzostwo Yamahy - wiedz, że będziesz startować ze sporym handicapem. Różnice pomiędzy poszczególnymi bolidami mogą sięgać nawet kilkunastu kilometrów na godzinę prędkości maksymalnej przy optymalnych ustawieniach!

Szkoła jazdy

Jeśli po raz pierwszy siedzisz w kokpicie bolidu Formula One - powinieneś rozpocząć od... nauki jazdy - optymalnego pokonywania różnego typu zakrętów, w tym: hamowania i przyśpieszania. W F1 2002 pomaga w tym 'drive school' przygotowane przy współpracy z teamem Orange Arrows. Pozwala ona na lekcje z instruktorem w dwuosobowym bolidzie - zarówno poglądowe, jak praktyczne. W tych ostatnich pomoże kolorowy pas wymalowany na ziemi ukazujący nie tylko optymalny tor jazdy, ale i miejsca, w których należy hamować i przyspieszać. Dodatkowo tuż przy torze znajdą się lampy oznaczające punkty rozpoczęcia poszczególnych manewrów.

Widok

Trudno stwierdzić, który z widoków oferowanych przez grę jest najlepszy. Są tacy (należę do nich), którzy nie uznają żadnego innego jak z kokpitu, z oczu kierowcy. Tylko w nim bowiem naprawdę czuje się prędkość zachowując zarazem kontrolę nad otoczeniem. Są jednak i tacy, którzy twierdzą, że widok zza samochodu daje im największy komfort prowadzenia, bo np. widzą jak bardzo jeszcze mogą przycisnąć do wewnętrznej nie wjeżdżając przy tym w wyprzedzanego rywala. Wybór ten zatem zależy wyłącznie od preferencji, jeśli jednak nie miałeś wcześniej okazji wyrobienia sobie tego typu nawyków - spróbuj jeździć patrząc zza kierownicy.

Znajomość toru

Każdy z torów, nim zaczniesz na nim startować, musi być ci znany na wylot, kropka. Nie chodzi o to, że będziesz w stanie wymienić z pamięci nazwy kolejnych zakrętów i szykan, lecz "czuł" punkty rozpoczęcia optymalnego hamowania i sposobów pokonywania kolejnych łuków. I to określanych nie jako "półtorej sekundy po tablicy 150", ale raczej za pomocą punktów charakterystycznych, np. "przy dźwigu". Najprościej mówiąc - nie rozpoczynaj, gdy masz niejasną nawet świadomość, że są miejsca, których nie znasz do końca.

Płynność

Płynność wyświetlania grafiki jest pojęciem kluczowym. Dlatego też, jeśli nie dysponujesz sprzętem przynajmniej trzykrotnie szybszym niż wymagania zalecane (500 MHZ, 256 MB, karta 32 MB), zrezygnuj z wszelkich graficzne cudeniek, które prócz tego, że świetnie prezentują się na powtórkach, mają niewielki wpływ na rozgrywkę (np. efekt falowania rozgrzanego powietrza).

Koncentracja

Podstawową przyczyną popełniania błędów jest moment dekoncentracji w trakcie jazdy. Aby zminimalizować to ryzyko wyłącz wszelkie elementy, którymi hojnie szafuje gra, a które zmuszą cię do rozproszenia uwagi - np. opcję telewizyjnych powtórek, tablic Tag Heuer, czy nawet większość komunikatów radiowych! Nie musisz przy tym wcale obawiać się, że będziesz niedoinformowany, gdyż wszystkie istotne informacje zostaną ci przekazane czy to poprzez system flag, czy kontrolki przy kierownicy.





BOLID

Samochód Formula One to skomplikowana konstrukcja, przeznaczona do działania w sytuacjach ekstremalnych, na granicy możliwości ludzi i sprzętu. Jego przeznaczeniem jest rozpędzać się jak najszybciej i do jak największej prędkości, nie ześlizgując się przy tym z drogi przy najmniejszym drgnięciu rąk na kierownicy i nie startując w powietrze przy naciśnięciu gazu. Zapobiegać ma temu charakterystyczny, żabi kształt bolidu, z centralnie rozmieszczonym środkiem ciężkości i ogromnymi "skrzydłami", których zadaniem jest dociskanie samochodu do toru. Problem w tym jednak, że każde z tych rozwiązań "okrada" samochód z części jego mocy, a więc samochód "ustawiony" tak, by był maksymalnie stabilny, będzie wolniejszy nawet o kilkadziesiąt kilometrów na godzinę prędkości maksymalnej od przygotowanego optymalnie pod tor, warunki panujące na nim i - nie mniej ważne - sposób prowadzenia kierowcy! Właśnie dlatego chwile spędzone w garażu są nie mniej ważne od tych na torze.

Zanim jednak przejdziemy do objaśnienia, co i jak przekręcić, by jechać szybciej albo lepiej skręcać, warto zauważyć jedną rzecz: nie ma czegoś takiego, jak sytuacja idealna - każdy tuning jest kompromisem pomiędzy np. przyspieszeniem a prędkością maksymalną lub przyczepnością. Z tego też powodu zmiana ustawień jednego z nich wymaga zwykle dostosowania przynajmniej jednego innego, np. zmniejszenie ciśnienia w oponach, tak by samochód lepiej trzymał się nawierzchni, sprawi, że zwiększy się zużycie kół.

UWAGA! Nomenklatura zgodna jest z polską instrukcją gry. Kolejność poszczególnych punktów odpowiada stopniowi komplikacji tuningu i zalecam zachowywanie jej podczas rozwiązywania problemów, jakie sprawia samochód.

Typ opon (Tyres w Strategy)

- tzw. slicks, dzielą się dodatkowo ze względu na ich komponent, czyt. twardość, na soft i intermediate; pierwsze oznaczają lepszą przyczepność, ale mniejszą trwałość, drugie - wręcz przeciwnie.

Dobór uzależniony jest od twojego sposobu prowadzenia bolidu (np. czy bardzo ścierasz koła hamując ostro przed zakrętami), skomplikowania toru - czy jest kręty, a więc niewymagający dużych prędkości, oraz długości samego wyścigu: jeśli zdecydowałeś się na kilka okrążeń - weź miękkie slicki, jeśli zamierzasz jechać ich kilkadziesiąt - koła twardsze, dzięki czemu być może uda ci się uniknąć zjazdu do boksów, w celu ich zmiany.
- wet - na deszcz
- monsun - na ulewę

Przełożenia (Gearing)

Ustawianie przełożeń skrzyni biegów zależne jest od typu toru, na którym rozgrywane jest Grand Prix: na torach krętych i wolnych ważne jest przede wszystkim przyspieszenie, na torach prostych szybkich - prędkość maksymalna.
- wydłużenie przełożeń pozwala na zwiększenie prędkości maksymalnej kosztem przyśpieszenia
- skrócenie przedłużeń pozwala osiągać większe przyspieszenie, niestety - kosztem osiąganej prędkości maksymalnej

Ciśnienie opon (Tire Pressure w Tyre Pressure and Camber)

- duże ciśnienie pozwala oszczędzać opony, ale zmniejszając powierzchnię ich przylegania do nawierzchni, sprawiają, że bolid traci na przyczepności.
- małe - zwiększa powierzchnię przylegania, a więc przyczepność, ale zmniejsza trwałość opon i przyśpieszenie

Ustawienia kąta nachylenia spojlerów (Wing w Mechanical and Aero)

Spojlery to "skrzydła" z przodu i tyłu bolidu, których zadaniem jest dociskanie bolidów do toru.
- mały kąt (mała liczba) - umożliwia osiąganie większych prędkości, jednak zmniejsza przyczepność przy skrętach.
- duży kąt (duża liczba) - sprawia, że samochody lepiej trzymają się drogi, jednak dzieje się tak kosztem przyspieszenia i prędkości maksymalnej.

Rozdział siły hamowania (Brake Bias w Mechanical and Aero)

Oznacza rozłożenie mocy hamulców pomiędzy przednią i tylną osią bolidu. Ustawienie jej w F1 2002 polega na określeniu stosunku dwóch liczb, z których pierwsza oznacza nacisk na przednią, druga - na tylną oś. Warto pamiętać, że na suchej powierzchni zawsze lepiej przenieść siłę hamowania na przednie koła.

Wysokość podwozia (Ride Height w Springs and Ride Height)

Obniżenie podwozia powoduje zmniejszenie przepływu powietrza pod bolidem, dzięki czemu możliwe jest osiąganie większych prędkości. Obniżenie powoduje jednak częstsze odbijanie się podwozia o tor, co przy dłuższych wyścigach może powodować jego uszkodzenia mechaniczne.

Możesz również eksperymentować ze zwiększaniem mocy silnika poprzez regulację:
- rozmiaru wlotu powietrza (Brake Duct Size w Mechanical and Aero) - którego zwiększenie powoduje lepsze chłodzenie kosztem osiąganej prędkości maksymalnej,
- rozmiaru chłodnicy (Radiator Size w jw.) - zwiększenie pozwoli obiżyć temperaturę silnika kosztem prędkości maksymalnej,
- ogranicznika obrotów silnika (Engine Rev Limit w jw.) - zwiększenie jego wartości zwiększy moc silnika, ale i - niestety - jego temperaturę.

Ustawiając bolid pod tor, staraj się korzystać z programu do telemetrii, który pozwoli ci, przy pewnej wprawie, na bezbłędne identyfikowanie problemów i zapobieganie im.

Pod- i nadsterowność

Problemem, z jakim bezustannie stykają się kierowcy Formula One, jest podsterowność lub nadsterowność samochodu. Pojęcia te odnoszą się do rozłożenia siły odśrodkowej na koła samochodu podczas skrętu. Idealnie byłoby, gdyby siła ta rozkładała się równomiernie, ten stan jednak, jak każdy stan idealny, w praktyce praktycznie nie występuje. Może więc być, że większa siła działać będzie na koła przednie i utracą one przyczepność wcześniej niż tylne, co sprawi, że nie będą chciały "wprowadzić" samochód w skręt - w takiej sytuacji mowa o podsterowności.

Jeśli zaś większa siła działać będzie na koła tylne - utracą one przyczepność szybciej niż koła przednie, co sprawi, że samochód będzie starał się obrócić wokół osi przednich kół - wtedy masz do czynienia z nadsterownością. Sposobów na równoważenie siły odśrodkowej jest wiele - najprostszym spośród nich jest zmiana kąta natarcia spojlerów dociskających samochód do toru. I tak, w przypadku podsterowności zaleca się zwiększenie kąta płatu przedniego (lub zmniejszenie tylnego; naturalnie spowoduje to odpowiednie zwiększenie lub zmniejszenie prędkości maksymalnej i prędkości pokonywania zakrętów), w przypadku zaś gdy samochód nie chce poprawnie skręcać - zwiększenie kąta płata tylnego. Warto też pamiętać, że z dwojga złego lepiej jest prowadzić samochód podsterowny niż nadsterowny, gdyż konieczność zwolnienia przed zakrętem jest lepsza niż konieczność walki z samochodem, który uporczywie próbuje kręcić się wokół wewnętrznego przedniego koła... Ponadto zmniejszenie prędkości przechodzenia przez zakręt łatwo może zostać skompensowane ustawieniem większej sztywności zawieszenia (amortyzatorów i stabilizatorów).

JAZDA BOLIDEM

Jazda bolidem Formula One to ciągłe naprzemienne przyspieszanie i hamowanie - niewiele jest tu fragmentów, w których prędkość jest utrzymywana. Warto pamiętać, że w F1 2002 przyczepność kół zależy od ich temperatury, więc pierwsze okrążenia po starcie i następnie wizytach w boxach (pit-stop) nie powinny być wykonywane tak pewnie i tak szybko jak te na dobrze rozgrzanych oponach przed zjazdem. W określeniu temperatury opon pomaga ekran bolidu na wyświetlaczu - gdzie czerwony oznacza temperaturę roboczą.

Hamowanie i przyspieszanie

Staraj się nauczyć hamowania przed rozpoczęciem skrętu (a więc raczej bez skręcania kierownicy), gdyż to sprawia, że samochód zaczyna się ślizgać. Hamowanie w trakcie skręcania ma jeszcze jedną wadę - powoduje bardzo szybkie ścieranie się opon, co może wymusić nadprogramowy pit-stop. Unikaj ostrych hamowań - te bowiem prowadzą do całkowitego zablokowania kół i niekontrolowanego poślizgu, który w F1 2002 zwykle oznacza całkowitą utratę szans na zwycięstwo, a często - nawet na ukończenie wyścigu. Podobnie nie staraj się "stawać na gazie", by wymusić szybsze przyspieszenie - w 9 przypadkach na 10 oznaczać to bowiem będzie utratę przyczepności przez koła i chwilową utratę panowania nad samochodem (w przypadku gdy te błędy "popełniają się same" - niezbędne może być ustawienie zakresu czułości kontrolera w opcjach gry).

Zakręty

Idealne pokonanie zakrętu polegać powinno na ciągłym hamowaniu do punktu - następnie zaś - stopniowym przyspieszaniu, aż do chwili rozpoczęcia hamowania przed kolejnym zakrętem. Warto też pamiętać o złotej regule pokonywania zakrętów w sportach motorowych - "zewnętrzna-wewnętrzna-zewnętrzna". Na bardzo krętych torach (Grand Prix Monaco jest tu dobrym przykładem) możesz zmienić stopień maksymalnego wychylenia kół (Steering Lock), zwiększając też zarazem jego stosunek do prędkości (Differential Lock).

Wyprzedzanie

Na długich prostych staraj się podczas wyprzedzania wykorzystywać tunel rozrzedzonego powietrza tworzony przez rozpędzony bolid poprzedzający. Dzięki niemu, a ściślej mniejszemu oporowi powietrza, na jaki napotyka twój samochód, możesz rozpędzić się szybciej i bardziej, co umożliwia pewne wyprzedzenie. Warto też pamiętać, że mimo różnic w umiejętnościach poszczególnych kierowców i możliwościach ich bolidów, jeżdżą oni po jednej, optymalnej linii, co pozwoli ci, po poznaniu toru i przy pewnej wprawie, odszukać odcinki toru, na których wyprzedzanie jest łatwiejsze niż na innych.



JAZDA BOLIDEM W DESZCZU

Jazda w deszczu - to zupełnie odmienna sytuacja - bolidy, które raptownie tracą na przyczepności, powinno się prowadzić wolniej i płynniej niż te jadące po suchej nawierzchni. Zawsze też korzystaj z suchych pasów na torze, jakie pojawiają się w miarę upływu czasu. Warto też pamiętać, że świetnym sposobem przyzwyczajania się do zmian pogodowych są starty w ramach "quick races", gdzie aura zmienia się w nieprawdopodobnie szybkim tempie.

Ustawienia samochodu na deszcz

Zaraz po tym, jak na torze pojawią się pierwsze krople wody, a prognoza każe wierzyć, że będzie ich więcej - 1) zmień opony na wet - a więc te o bieżniku odprowadzającym wodę. Następnie 2) zmniejsz ciśnienie w kołach - dzięki czemu uzyskasz lepszą przyczepność i 3) przenieś ciężar hamowania na tył, dzięki czemu unikniesz blokowania przednich kół przy hamowaniu. Jeśli masz problemy z zachowaniem przyczepności przy przyspieszaniu możesz 4) wydłużyć przełożenia skrzyni biegów dzięki czemu zmniejszy się moc silnika przy określonych obrotach i tym samym przyśpieszenie. Wreszcie - by zachować stabilność bolidu przy skrętach 5) zwiększ kąt natarcia spojlerów, dzięki czemu bolid będzie lepiej dociskany do toru, oraz 6) zmniejsz prześwit zmniejszając zarazem sprężystość amortyzatorów.

Wyprzedzanie w deszczu

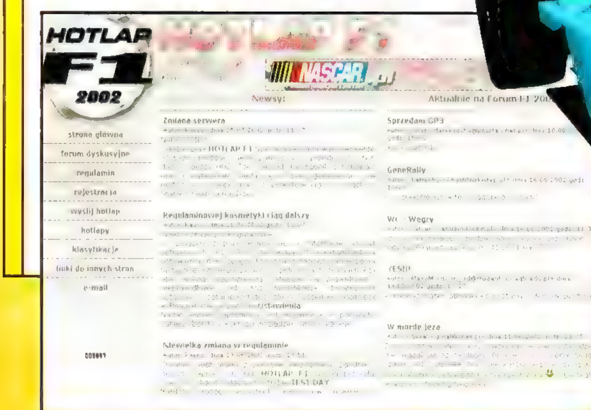
Zbliżając się do bolidu poprzedzającego zwróć uwagę na kontrolki po prawej stronie ekranu - ukazują stopień rozrzedzenia powietrza, i zarazem odległość do poprzedzającego, co możesz wykorzystywać, gdy wodna kurtyna wyrzucana spod kół bolidu przed tobą skutecznie cię oślepia.

I na sam koniec - pamiętaj, że tylko ćwiczenie czyni mistrza.

HOTLAP F1 Offline League

Tym z was, którzy nabrali wprawy w kiełznaniu niesfornego początkowo bolidu i ochoty, by sprawdzić się w walce z żywymi kierowcami, polecamy Polską Ligę F1 2002, dostępną pod adresem http://f12002.psp.com.pl
I bez obaw - zgodnie z nazwą jeździć można offline, a więc w domu. Uwaga: warto zapoznać się z regulaminem Ligi.
Powodzenia!

http://f12002.psp.com.pl/







Producent: **SCI**
Dystrybutor: **Paramount Pictures**
Gatunek: **Gansterska-wyścigowa**
Wymagania: **PII 300, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Mutliplayer: **tak**
Inne platformy: **PSX**



RZUT OKIEM



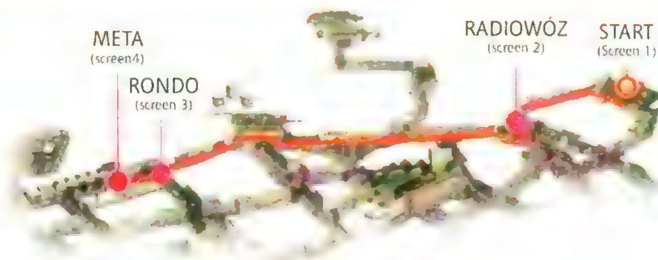
Projekt z ambicjami do pokonania konkurencji w postaci *Drivera* chyba spełzł na niczym. Chodzi o zróżnicowanie zadań - co prawda, w wyżej wymienionym hicie również poruszałeś się wyłącznie samochodem (ale już w drugiej odsłonie tytułu można było posadzić „cztery litery" w innej gablocie, niestety *Driver 2* pojawił się tylko na PlayStation), ale z pewnością bardziej odczuwalna była tu dynamika jazdy oraz niemiłosiernie przeskakująca wskazówka w zegarku Tannera. Tutaj wszystko toczy się ślamazarnie, wszyscy żyją jak pospolite „krawężniki w garniturkach". Drugą rzeczą, nad jaką chciałbym ponarzekać, jest czas, który trzeba poświęcić na samo prześledzenie głównej „gałęzi" - ludzie to zaledwie dwa wieczory, a co dalej?!? No, zawsze pozostają dodatkowe tryby w postaci zbijania pachołków, a także jeżdżenia wokół nich, testowania hamulców oraz zmagania się z dużymi odległościami. Tak jak pisaliśmy w recenzji gry: „(...) z przyjemnością odkryjesz dodatkowe tryby rozgrywki i kto wie, czy na dłuższą metę nie ciekawsze". Tak właśnie jest w rzeczywistości - grafika nie zachwyca, muzyka tym bardziej, ale ogólnie można pograć. I to długo! Aha, plusem jest to, że w grze nie ma ani kropli krwi, co na pewno ucieszy rodziców, a nieco zmartwi ich pociechy. :-)

The Italian Job

Jak myślisz, co by było przewodnim motywem wielu głośnych hollywoodzkich produkcji? Nie kojarzysz nic z kartelami narkotykowymi, podmiejskim światkiem przestępczym czy mafiosami? Chyba nadeszła pora, aby zawyżyć nieco poziom adrenalinki w szarym życiu zwykłego Angola...

Zasmakujmy prawdziwej rozkoszy, jaka płynie z ucieczki przed funkcjonariuszami policji oraz członkami mafii. I właśnie tak można by podsumować cały tryb... **Italian Job**. Wchodząc do niego, zauważysz trzy filmy - każdy z nich przypisano danemu miejscu, gdzie przyjdzie ci wykonywać brudną robotę. Nim zaczniemy, chciałbym zaznaczyć, że poradnik zaplanowano w stopniu trudności **Normal**, a gra warta jest świeczki - chodzi o **4 miliony dolarów w złocie**...!!!

Londyn



Misja pierwsza

Wóz ambasadora (The Ambassador's Car)

Czas około 1,49 sekund

Twoim pierwszym, po trzyletniej odsiadce w Więzieniu Jej Królewskiej Mości, zadaniem będzie dowiezienie wozu ambasadora do warsztatu Marvina. Jak przystało na prawdziwego dżentelmena, za kółkiem usiądzie twoja dziewczyna - Lorna. Po odpaleniu tego „szczytu techniki" (jak na owe czasy oczywiście) wyjedź przez uliczkę zmierzającą w lewą stronę (**screen nr 1**).







Gdy wpadniesz na „bardziej ruchliwą" ulicę, od razu narazisz się „pałom" (**screen nr 2**).

Skręcaj w prawo i gnaj przed siebie. Przy rondzie odbij w prawo na przelotówkę (**screen nr 3**).

Po chwili dojedziesz do żądanego warsztatu, ale... pozostaną jeszcze nasi kochani „towarzysze" w granatowych mundurkach. :-) Możesz ich zgubić (poprawka - musisz ich zgubić, aby ukończyć misję) dzięki brawurowej jeździe między samochodami, a także prześlizgując się przez ciasne zaułki oddzielające budynki. W zasadzie etap ten to dopiero początek tego, co będzie się działo później, zatem lepiej naucz się szybko i efektownie gubić „ogon", jeżeli chcesz zwiać zarówno przed prawem, jak i mafią. Po nowe zlecenie zajedziesz taką oto furką (**screen nr 4**).



Misja druga

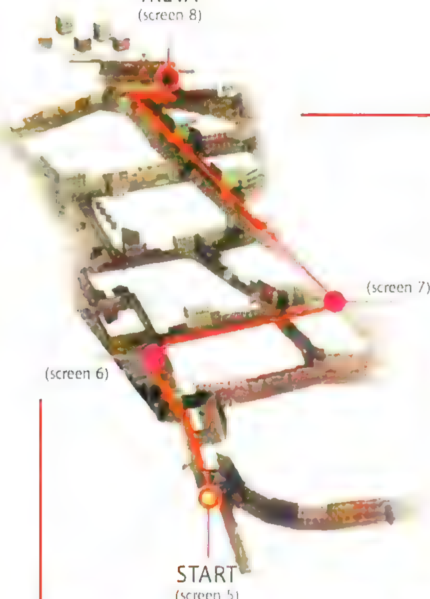
Spotkanie z Freddiem (Meet Camp Freddie)

Czas około 1,05 sekund

Freddie jest łącznikiem pana Bridgera - ten zaś ma opinię „grubej ryby" w światku przestępczym, a to znaczy, że chcąc zaimponować „ludziom z wyższych sfer", będziesz musiał wykazać się sporymi umiejętnościami w prowadzeniu pojazdu na czterech kółkach.

Masz zaledwie nieco ponad minutę, aby dojechać na dworzec kolejowy - tam zastaniesz samego Freddiego. No, o ile się nie spóźnisz. :-) Jedź wzdłuż wiaduktu - przy końcu ulicy zauważysz szlaban z drugiej strony (**screeny nr 5, 6**).

Za nim, między budynkami, znajduje się niewielki przesmyk, przez który wydostaniesz się











na przelotówkę. Nie spuszczaj nogi z gazu, aż dojedziesz do skrzyżowania (**screen nr 7**).

Teraz wystarczy wykręcić w lewo i śmiało mknąć na spotkanie z naszym gościem (**screen nr 8**).

Misja trzecia

Brzoskwinki dla brzoskwinek (Peaches for Peaches)

Czas około 1,30 sekund
Czyżby jeden z naszych speców komputerowych, Simon Peach, chciał zabawić się z paniami lekkich obyczajów? :-) Nie każmy mu długo czekać.

W chwili gdy owe „damy" wsiądą do samochodu (o dziwo, maszyna nie zarwie się), zostaniesz namierzony przez tutejsze władze, więc znikaj stamtąd jak najszybciej. Masz dwie możliwe drogi ucieczki - jedna jest krótsza, natomiast lepiej obstawiona, jeśli chodzi o tę drugą, to jest dokładnie na odwrót – dłuższa, lecz bardziej bezpieczna niż poprzednia. Opiszę obie, choć - moim zdaniem - lepiej jest wybrać tę krótszą. A dlaczego? Bo właśnie wtedy możesz się bardziej „wkręcić". :-) Mimo wszystko zacznijmy od tej bezpieczniejszej.

Pierwsza możliwość
Zaraz po uzyskaniu kontroli skręć w pierwszą napotkaną uliczkę po prawej stronie (**screen nr 9**).

Teraz musisz zgubić zaledwie jeden radiowóz - najlepiej zrobić to, jadąc nieustannie „na łeb, na szyję" prosto, nie oglądając się na żadne rozgałęzienia ulic. Prawdopodobnie nie pozbędziesz się tych natrętów, zanim nie dotrzesz do skrzyżowania, przy którym stoi biuro (**screen nr 10**).



W tym przypadku trzeba będzie nieco „zamieszać" na ulicy zmierzającej do naszego geniusza komputerowego (odnoga w lewo). Warto to wykorzystać, gdyż ta jest bardziej ruchliwa oraz wyboista, co pozwoli na znacznie szybsze zgubienie „ogona". Aha, zbliżając się do restauracji *La Romantila* skręć w lewą stronę (**screen nr 11**).

Na najbliższym skrzyżowaniu odbij w prawo i zajedź pod chatę hojnie obdarowanego przez naturę człowieka. :-)

Druga możliwość
Ta jest zaznaczona na mapce żółtą przerywaną linią - sam widzisz, że tę drogę można pokonać naprawdę szybko. Gdy miniesz kopiec, dojrzysz rozgałęzienie dróg - oczywiście najwygodniejsza będzie ta z prawej (**screen nr 12**), ale pozostanie jeszcze policja czająca się za rogiem.

Musisz ich zgubić między pędzącymi samochodami - tak będzie najszybciej, a zarazem najbardziej niebezpiecznie. Jednak co to dla ciebie, stary? :-)









Misja czwarta

Przesyłka specjalna (Special Delivery)

Czas około 45 sekund
Kolejnym celem jest dżip transportowany za pomocą pociągu przejeżdżającego przez Londyn. Musisz dostać się do garażu (zaznaczony na mapie) - przed upływem czasu oczywiście. Tam będzie czekała na ciebie owa bryka.

Cóż, jak mogłoby zabraknąć „starych znajomych" z najbliższego komisariatu. :-) Postaram się ułatwić ci to zadanie. Po włączeniu się do ruchu naprzeciw placu budowy skręć w lewą stronę. Za chwilę zobaczysz bardziej zatłoczoną ulicę, zatem wjeżdżaj do alejki znajdującej się po prawej (**screen nr 13**).





Tuż przy jej końcu znów skręć w lewo (**screeny nr 14, 15**), a następnie śmigaj przed siebie i odbij do najbliższego zaułka.

Bill, twój współpracownik, wykradnie auto, zaś ty wrócisz do magazynu, skąd wyruszyłeś na „podboje". Teraz kierując dżipem (no i poczynaniami Billa) trzeba będzie udać się w ślad za Charlim, czyli... zwiewać! Jednak czasu dostaniesz troszkę więcej niż na dojazd do garażu - mowa o **50 sekundach**. Najlepsza, według mnie, jest droga, jaką tu dotarłeś (mimo że natkniesz się na gliny) - można szybko zgubić policję, jak i dojechać do kryjówki.

Misja piąta

Zręczny Bill (Skilful Bill)



Wskaźnik wytrzymałości
Ha, to pierwsza misja, w której zamiast czasu ukaże się wskaźnik wytrzymałości przeciwnika. To zadanie może przysporzyć nieco kłopotów (szczególnie na samym początku), ale nie jest też „nie do przejścia". Następna uwaga - nie przejmuj się zbytnio tym, że twoja „zwierzyna" będzie dość szybko znikała z pola widzenia. Droga ucieczki jest cały czas taka sama, więc po kilkakrotnym podejściu do tego zadania po prostu... zapamiętasz całą trasę. Jednak dla tych, którzy nie lubią się powtarzać, opiszę tę misję tak, by każdy mógł przejść ją za pierwszym podejściem. :-)



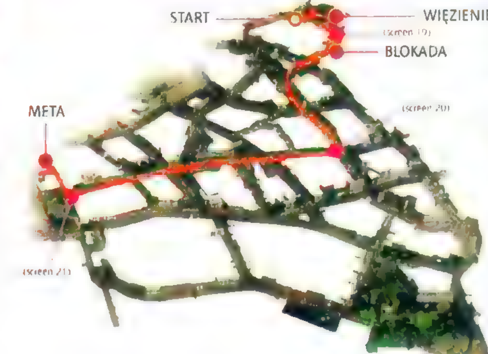
Niedługo po starcie wyskoczysz na ulicę, gdzie znajduje się przesmyk między budynkami (**screeny nr 16, 17**) - właśnie tym sposobem będzie chciał cię zgubić.

Kilka przecznic dalej również będzie usiłował powtórzyć ten sam manewr (**screen nr 18**).

Pamiętaj - jadąc za nim i stukając go w tył niewiele zyskasz, najlepiej i najszybciej jest jechać (w miarę możliwości) obok niego i uderzać w jego bok. Jeżeli dorwiesz go, zanim dojedziecie do złomowiska (miejsca startu) – wygrałeś; jeżeli nie - trzeba będzie spróbować od początku. **Miej na uwadze to, że możesz go po prostu zgubić!**

Misja szósta

Kumple z więzienia (Prison Pals)







Czas około 2,20 sekundy
Jednego z najlepszych kierowców w Londynie wsadzono do „pudła". Plan jest prosty - dostać się do środka, zabrać Dominika i uciec. Znów będziesz miał okazję poszaleć, niedawno „buchniętym" dżipem.

Rozpędź się i staranuj bramę prowadzącą na dziedziniec, po czym zabierz więźnia i natychmiast znikaj (w zależności - jeśli przed bramą stoi radiowóz, podjedź „grzecznie" i zaczekaj, aż ustąpi). No, teraz bez żadnych ogródek gnaj przed siebie, na nic nie bacząc (**screen nr 19**).

Po chwili natkniesz się na blokadę ustawioną z radiowozów. Spróbuj zmieścić się między nimi (jadąc prosto na barierkę), a zobaczysz krótką animację jak w „Matrixie". :-) Gdy wypadniesz na przelotówkę, od razu skręcaj w lewo. Jedź cały czas prosto dopóty, dopóki nie dotrzesz do drugiej odnogi prowadzącej w prawą stronę (**screen nr 20**).

Ta ulica zmierza prosto pod wiadukt, nieopodal którego umieszczono magazyn, a zarazem kryjówkę (**screen nr 21**).

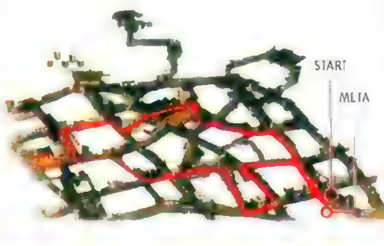


Tak na marginesie - w tej misji masz dużo czasu, a zgubienie policji jest jednym z głównych wymogów szalenczej jazdy między samochodami oraz jak najczęstszego skręcanie w różne uliczki.

Misja siódma

Zatrzymaj to przy sobie (Keeping it up)

Czas około 2,20 sekund
Hm... cóż to - Lorna chyba nie ma zamiaru jeździć z tym idiotą... Davem? Nie ma co, czasami kobiety są nader kapryśne. :-) Zadanie polegać będzie na zwykłym krążeniu za owym jegomościem, z którym Lorna raczej nie chce mieć nic wspólnego. Fakt faktem, że gość ma szybką furę, ale twoja też nie jest najgorsza - z pewnością dasz sobie radę. Nie byłbym sobą, gdybym nie dołączył dokładnej trasy przedstawionej na mapce (he, he).



Misja ósma

Przejażdżka Wielkim Williamem (Big William's Ride)

Czas około 1,35 sekund
Nadeszła pora, by wykonać ostatnią misję w stolicy Wielkiej Brytanii. Trzeba dostarczyć autobus (podobno nikomu nie udało się dojechać tym bydlakiem do celu) z bombą „na pokładzie" prosto pod klub motoryzacyjny. **Zapamiętaj - wystarczy jeden dobrze „zaliczony" słup, a schodzisz z tego świata!**



Jedź wzdłuż torów - po chwili zauważysz kładkę po prawej stronie... zlekceważ ją. Wkrótce dotrzesz do ronda, skąd odbij ponownie w prawo. Niedaleko stoi dobrze znany dworzec kolejowy King's Cross.

Przelotówka po jakimś czasie rozgałęzia się - chyba nie trzeba tego komentować, prawda? :-)

Jedyna możliwa droga poprowadzi cię przez wąskie uliczki pełne zaparkowanych wozów - do samego klubu. Tym akcentem (raczej incydentem) :-) zakończysz kilkudniową „robotę" w Londynie...

Turyn

No i znalazłeś się w drugim mieście, gdzie należy zrobić „mały porządek". Co prawda, jest tu mniej misji do wypełnienia, ale z drugiej strony - są ciekawsze oraz dłuższe. W końcowych zadaniach zostaniesz... sam, zobaczysz.

Misja pierwsza

Wycieczka po Turynie (Torino Tours)

Czas około 6,58 sekund

Niestety przyjdzie ci przemieszczać się takim, powiedzmy sobie szczerze, złomem. :-) Musisz dotrzeć do kilku ważnych obiektów - niektóre trzeba będzie zniszczyć, a niektóre omijać szerokim łukiem.

Na samym początku będziesz mknął przez autostradę - gdy tylko zauważysz pachołki (zamiast fragmentu bandy), od razu skręcaj (**screen nr 22**).



Tak samo należałoby postąpić z pierwszą napotkaną uliczką (**screen nr 23**).



Gdy dojedziesz do jej końca, skręć w prawo i zaparkuj przy budynku odpowiedzialnym za ruch oraz komunikację miejską (**screen nr 24**). Po krótkiej wstawce wykręć i śmigaj przez całą przelotówkę aż do przejazdu przez rzekę (**screen nr 25**). Warto wspomnieć, że prawdopodobnie najwygodniejszą drogą będzie „trzypasmówka".

Teraz czeka cię nazbyt długa przejażdżka na plac, gdzie napatoczysz się na jeden z wozów... mafii turyńskiej (**screen nr 26**). Później będziesz musiał z powrotem jechać na plac, gdzie stał ten czarny wóz. Najszybciej dostaniesz się tam dzięki schodom w zaułku, tuż przy torach (**screen nr 27**).

Potraktuj go należycie i nie daj się doścignąć (najlepiej jest jeździć po alejkach itp.). No, a teraz, jak przystało na prawdziwego gangstera,



można by było odwiedzić najbliższy posterunek (**screen nr 28**).

Jednak swoją drogą, dobrze byłoby trzymać się od tego miejsca jak najdalej. Aha, nim wrócisz do posiadłości, zostaniesz wysłany jeszcze pod elektrownię (**screeny nr 29, 30**).

Najwyższy czas, aby w końcu zobaczyć, jak wygląda twoje nowe schronienie na najbliższe kilka dni (**screen nr 31**). W tym miejscu zakończysz wycieczkę po Turynie.





Misja druga

Mania mafii (Mafia Mania)

Czas około 1,30 sekund

No i spadł na ciebie „samczy obowiązek", czyli dowiezienie własnej dziewczyny, w jednym kawałku oczywiście, na lotnisko. Jest tylko jeden szkopuł, mafia będzie siedziała ci na ogonie przez (prawie całą) drogę powrotną do posesji.

Na początku będzie śmiesznie prosto (ulica po prawej skieruje cię na przelotówkę, zaś ta na autostradę, wcześniej jednak będziesz mijał rondo) w porównaniu z tym, co wydarzy się po wysiadce Lorny. Podpowiem tylko, że dwa wozy należące do wyżej wymienionej mafii będą próbowały uniemożliwić ci powrót. Możesz zrobić to po mojemu - jedziesz prosto na brykę z prawej, ta rusza w twoją stronę, a ty - nagle - odbijasz w stronę siatki (**screen nr 32**).

Teraz w miarę spokojnie szukasz niewielkiego pagórka (**screen nr 33**) i korzystając z niego, uwalniasz się od „ogona". Ścieżka zmierza prosto do posesji.







Misja trzecia

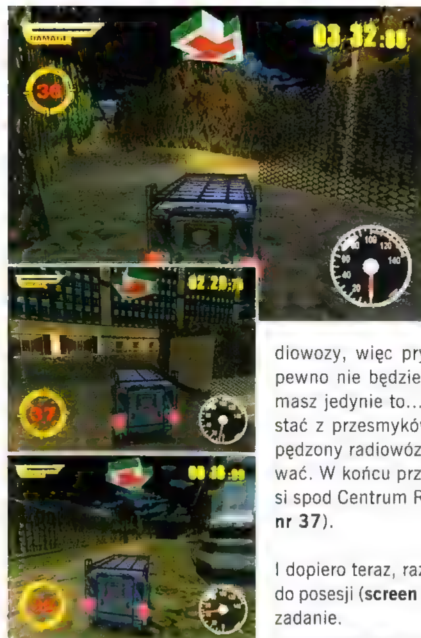
Taśma z Centrum Ruchu i Komunikacji (Traffic Tape Caper)

Czas około 6 minut

To zadanie jest jednym z ciekawszych w całej grze - polega na wykradnięciu taśm z Centrum Ruchu i Komunikacji (jak sam tytuł wskazuje). :-) W dodatku dziać się będzie o dość późnej porze, co jeszcze bardziej uatrakcyjnia ten fragment rozgrywki.

Pierwszą rzeczą, jaką musisz załatwić, jest buchnięcie... roweru z garażu (hahahahaha...).

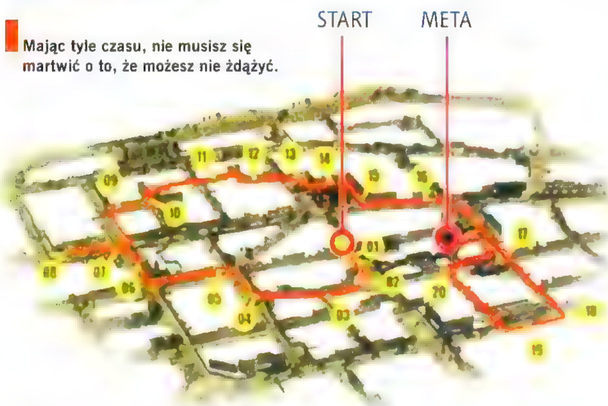
Zaraz po tym zabieraj się do elektrowni - chyba pamiętasz, jak tam dojechać? Z garażu



wyskakujesz na przelotówkę i „strzałka" przed siebie. Będąc już niemal na miejscu (**screen nr 35**), skręć w ścieżkę po prawej stronie, tuż przy siatce (**screen nr 36**).

Poznasz chyba najzabawniejszy (a zarazem najbardziej beznadziejny) sposób, by odciąć dopływ energii. :-) W chwilę po tym pojawią się dwa radiowozy, więc pryskaj stamtąd (ucieczka na pewno nie będzie prosta, gdyż do dyspozycji masz jedynie to... to „coś"). Staraj się korzystać z przesmyków między budynkami - rozpędzony radiowóz nie zawsze zdąży wyhamować. W końcu przyszedł czas, by zabrać kolesi spod Centrum Ruchu i Komunikacji (**screen nr 37**).

I dopiero teraz, razem z nimi, możesz udać się do posesji (**screen nr 38**) - tam otrzymasz nowe zadanie.



Mając tyle czasu, nie musisz się martwić o to, że możesz nie zdążyć.

Misja czwarta

Przeszkoda (Interference)

Czas około 7 minut

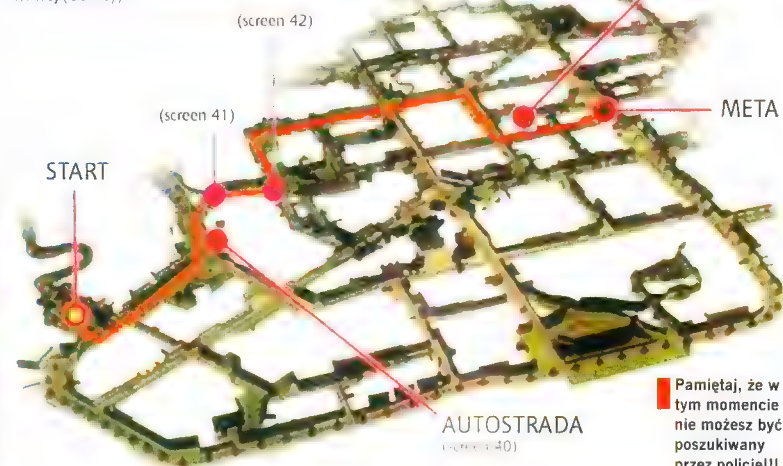
To zadanie jest chyba jednym z najtrudniejszych w grze. Polega na wyłączeniu **20 kamer** rozmieszczonych po całym Turynie! Jedynym problemem jest to, że nie wiadomo, gdzie te dokładnie się znajdują (no ale za pomocą tych kilku poniższych zdań powinieneś poradzić sobie bez większych kłopotów). :-)



Czerwona linia, wykreślona na mapie, to DOKŁADNIE odwzorowana trasa, w trakcie której będziesz mógł wyłączyć wszystkie **20 kamer**. W chwilę po tym, gdy ostatnia przestanie rejestrować to, co dzieje się na ulicy (**screen nr 39**), trzeba będzie jeszcze dojechać do zaułka, gdzie postawiono kopiec. :-)

Misja piąta

Konwój (Convoy)



Pamiętaj, że w tym momencie nie możesz być poszukiwany przez policję!!!

Czas około 1,55 sekund

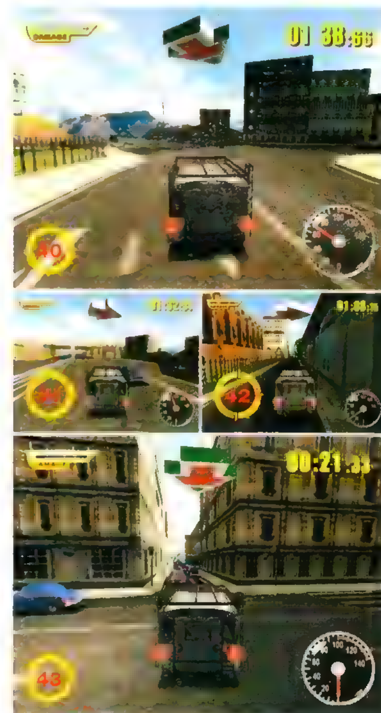
Już czas, nadeszła chwila, na którą warto było czekać. Opancerzona ciężarówka wraz z eskortą. Masz niecałą minutę na to, by dotrzeć do wskazanego miejsca - w dodatku **bez żadnej policji!!!**

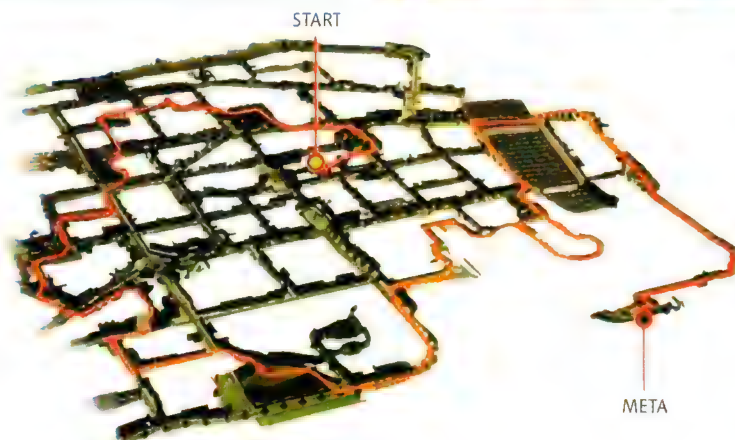
Najlepszym rozwiązaniem (według mnie oczywiście) jest skierowanie się na autostradę (**screen nr 40**).

Wydostaniesz się dzięki odnodze po prawej stronie (**screen nr 41**), która prowadzi do częściowo nieblokowanej przez radiowozy dzielnicy.

Gdy będziesz zbliżał się do kościoła, skręć w lewo (**screen nr 42**).

Objedź dookoła blokadę i skieruj własne cztery... koła w stronę przelotówki totalnie zapchanej przez jakieś graty - właśnie tam dostrzeżesz (po lewej) zablokowany przesmyk (**screen nr 43**). Przepchnij się i spokojnie wjedź na niewielki placyk. Po drugiej stronie, po chwili ujrzysz łup.





Misja szósta

Ucieczka (Getaway)

Czas około 6,45 sekund

Każdy, kto wykona pomyślnie tę misję, chyba sam dojdzie do wniosku, że jest to fragment, w którym dzieje się najwięcej (pełno blokad, ucieczka przez zakamarki Turynu oraz wszędobylska policja). :-) Dla mnie - te niespełna siedem minut było najbardziej... zresztą zobaczysz. Nie mam zbyt wielu wskazówek dotyczących tego zadania, ale wiem jedno - trzymaj się maminej sukienki i nie oddalaj zbytnio. To jedyna rzecz, jaką mogę ci podpowiedzieć. Właśnie, jak by nie było, zawsze pomocna będzie mapka. Życzę miłej ucieczki prosto w kierunku...

Alpy

Tutaj czekają na ciebie zaledwie dwa zadania - z tym, że mapka dotyczy tylko drugiej misji. Wierz lub nie, ale nie powinieneś mieć z nimi **najmniejszego** problemu, poważnie. Ale po kolei.

Misja pierwsza

Czerwony, biały oraz niebieski (Red, White & Blue)

Czas około 2,57 sekund

Dosłownie banał - podjeżdżasz pod autobus każdą bryką z osobna i czekasz, aż będziesz mógł spokojnie i bez żadnych problemów wjechać do środka. Z tym, że mam jedną uwagę - gdy zbliżysz się do pojazdu, zobaczysz (na środku ekranu) czas, w którym musisz utrzymać obecną prędkość, a także dystans **(screen nr 44).**



Misja druga

Domowa wolność (Home Free)

Czas około 2,58 sekund

Droga jest prosta (przynajmniej na samym początku), choć po jakimś czasie mogą pojawić się pewne komplikacje. Byłbym zapomniał - na trasie, tuż obok kilku domków, znajduje się skrót **(screen nr 45).**

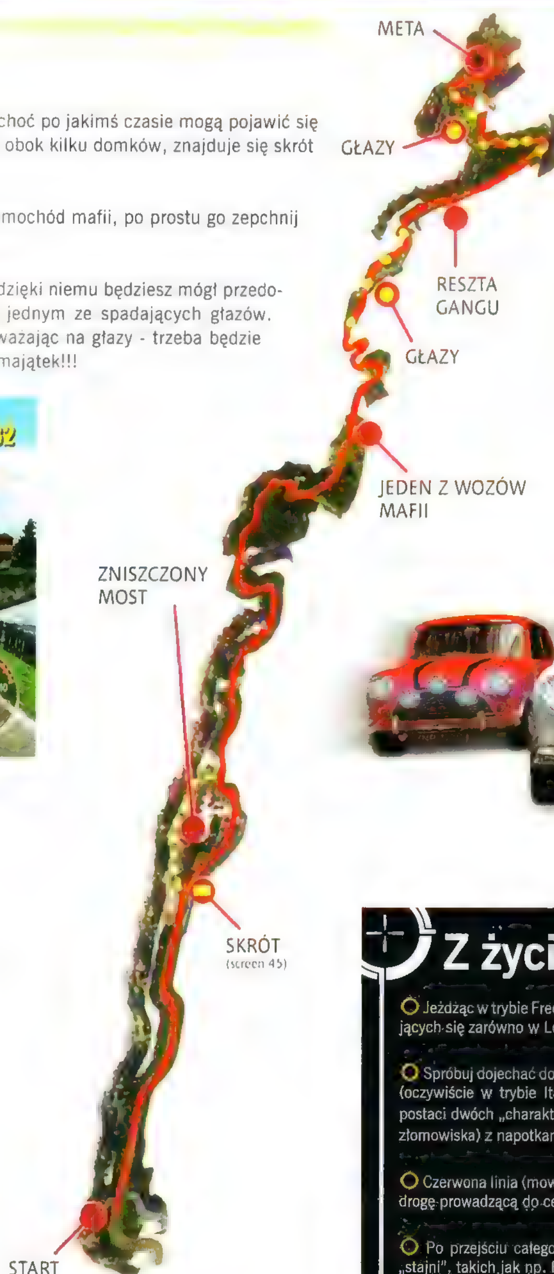
Gdy dotrzesz do tunelu, przed którym zaparkowano samochód mafii, po prostu go zepchnij **(screen nr 46).**

Wkrótce dotrzesz do fragmentu skały **(screen nr 47)** - dzięki niemu będziesz mógł przedostać się na drugą stronę, nie ryzykując oberwaniem jednym ze spadających głazów. Za chwilę dołączy do ciebie reszta gangu i z nimi - uważając na głazy - trzeba będzie uciec za granicę. Dopiero tam otrzymasz wolność i... majątek!!!













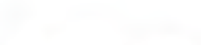
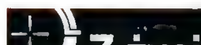
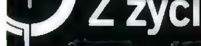
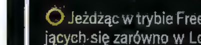
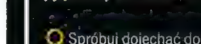
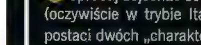
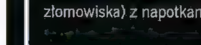
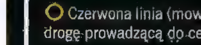
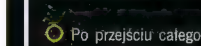
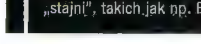










Dodatkowe tryby

Jak widzisz – tryb, jaki właśnie ukończyłeś, ogólnie rzecz biorąc, zapewne nie przysporzył ci wielu kłopotów. Jednak mam dziwne przeczucie, że pozostałe tryby **(challenge, checkpoint oraz destructor)** są o wiele bardziej wymagające. Zawarto w nich kilka zadań, jakie się powtarzają - z tym, że wymagają większych umiejętności od kierowcy, czyli od ciebie. Dodam kilka zdań od siebie na temat wyżej wymienionych trybów.

Checkpoint

Ten polega na zwykłym jeżdżeniu od jednego punktu kontrolnego do drugiego. Za każdy zaliczony punkt otrzymujesz dodatkowy czas, który pozwoli ci na kontynuację. Po przejściu jednej planszy otrzymujesz dostęp do drugiej. Zresztą jeśli chcesz, od razu możesz pojeździć na ostatniej, a to znaczy, że wszystkie będą odblokowane (tak jest we wszystkich trzech).

Destructor

Nic innego jak tylko zbijanie pachołków, za które dostajesz cenny czas – ten umożliwi ci dojazd do mety. Pierwsze plansze będą stosunkowo proste, zaś z kolejnymi może być pewien kłopot, ale pozostaje to kwestią treningu.

Challenge

Ten tryb jest najciekawszy ze wszystkich trzech - przynajmniej dla mnie. Są tu najróżniejsze zadania do wypełnienia, np. testy skoku, testy hamulców, jazda po śliskiej nawierzchni, w korku ulicznym, a także slalom między pachołkami. Jak zwykle na początku będzie w miarę prosto, z kolei później będzie przej...yy-yy...przechlapane. :-) Dojdą dodatkowe wytyczne, np. zbicie wszystkich pachołków podczas skoku.

Freeride

Tego tłumaczyć nie trzeba - swobodna jazda, zwiedzanie najróżniejszych „nor" oraz uprzykrzanie życia policji, czyli to, co tygrysy lubią najbardziej. :-)

Z życia wzięte

- Jeżdżąc w trybie Freeride masz okazję do pozwiedzania prawdziwych zabytków znajdujących się zarówno w Londynie, jak i w Turynie.
- Spróbuj dojechać do jednego z wielu miejsc, gdzie wykonywałeś jakąś „brudną robotę" (oczywiście w trybie Italian Job). Czasami będzie to dość „przykra" niespodzianka w postaci dwóch „charakterków" dokonujących transakcji, zaś innym razem wyścig (wokół złomowiska) z napotkanym delikwentem.
- Czerwona linia (mowa o mapkach zawartych między tekstami) zawsze ukazuje główną drogę prowadzącą do celu, zaś żółta to droga okrężna lub skrót.
- Po przejściu całego trybu Italian Job otrzymasz dostęp do luksusowych wozów ze „stajni", takich jak np. BMW.

Blood Omen 2

CZĘŚĆ 2

Pora, by rozstrzygnąć ostatecznie przyszłe losy krainy Nosgoth...

Producent: **Crystal Dynamics**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **przygodowa**
Wymagania: **PIII 450 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **PS2, Xbox**



RZUT OKIEM



Jak w prawie każdej grze, która opowiada o tych „wampirach", musi, po prostu musi wystąpić motyw z poszukiwaniem zemsty. Nic więc dziwnego, że większość nastoletnich graczy lubi produkty tego właśnie rodzaju. Zawarta tam przemoc oraz hektolitry rozpryskującej się na wszystkie boki krwi daje takiemu „młodzieńcowi" możliwość wyżycia się za zagarnięte w szkole „banie". ;-) A tak na poważnie to akurat ta gra nie jest przeznaczona dla ludzi ze zbyt małą liczbą lat na karku. Chodzi głównie o wyżej wymienioną przemoc, natomiast jeżeli brać pod uwagę wątek przygodowy, mogę śmiało polecić ją każdemu. Tytuł na pewno nie wymaga jakichś „umiejętności detektywistycznych", jednak po jego przejściu pozostaje pewien niedosyt - chciałoby się jeszcze bardziej zagłębić w losy krainy Nosgoth. Tak to już jest z tymi producentami - wydają „część" gry, a później każą jeszcze czekać na kolejną. Cóż, nic na to nie poradzimy, w końcu taka ich polityka - wiadomo, aby zbić jak najwięcej forsy na kolejne kontynuacje gierek. Chyba wtrąciłem coś „z lekka" nie na temat? ;-) Tak czy owak dosyć tych rozważań - przed wami druga część solucji do gry Blood Omen II. Panie i panowie - czas na wielki finał.

Rozdział siódmy

Kaniony (The Canyons)

Za chwilę będziesz miał okazję przećwiczyć nowo nabytą umiejętność - chodzi o strażnika przy wielkiej bramie. Gwoli przypomnienia, dar szału można wykorzystać dopiero, gdy „stan zdenerwowania" Kaina dojdzie do końca. Wówczas wybierasz odpowiedni dar i (przytrzymując autonamierzanie) naciskasz klawisz odpowiedzialny za jego wykorzystanie. Teraz udaj się w stronę ogniska (po drodze natkniesz się na **Skrzynię**), znajdziesz tam mały przesmyk między ścianami. Za drewnianą kładką ujrzysz zakratowane przejście, nie łam się. Naprzeciw pakunków dostrzeżesz kolejny przesmyk, który tym razem zaprowadzi cię na plac, gdzie twym oczom ukaże się budowla „odpowiedzialna" za dostarczanie wody do miasteczka Meridian. Aby przedostać się na rusztowanie z drugiej strony gór, będziesz musiał troszkę pobiegać (**ramka trudny Moment nr 1**).

Zablokowane w połowie kraty pozwolą na dojście do krawędzi skały, stąd przedostań się na rusztowanie po lewej stronie (mała niespodzianka?). Wedrzyj się do budynku, po czym zbiegnij do piwnicy - znajdziesz tu **Skrzynię**. Następnie skieruj kroki do drzwi na samej górze. Tu, natkniesz się na cele z zawartością (he, he) oraz strażnika. Jednak abyś mógł dostać się do upragnionego jadła, będziesz musiał otworzyć kraty za pomocą dźwigni. Po drugiej stronie wrót dostrzeżesz schody prowadzące w dół, natomiast tam – wajchę, która otwiera wielką bramę. Drewniane wrota nieopodal zaprowadzą cię do znanego miejsca, a także... ciała. Po kilku krokach w jej stronę... zostaną otwarte na oścież. Tu, czekać będą dwie (narwane:-) wojowniczki oraz jeden harcerzyk. Z oddali dobiegnie połysk zaworu, który należy odkręcić (**screeny nr 1, 2**).



1



2

[illegible] ami obok znów napatoczysz się na schody [illegible] zaprowadzą Kaina prosto do dźwigni; jej [illegible] wolni energię do węzła, tym samym umożliwi [illegible] otwarcie wrót na zewnątrz. Biegnąc przez [illegible] uważaj na spadające głazy - wkrótce do[illegible] jednego z kilku konwojowanych wozów.

Trudny moment 1

[illegible] drzwi [illegible] i przejmij kontrolę [illegible] która [illegible] za szybą. Przy jej pomocy [illegible] skorzystaj z zaworu, by [illegible] Następnie schodami udaj się [illegible] Skrzynię pod kraty. No cóż, [illegible] śmiertelnika, by pomógł [illegible] zmianie kierunku nurtu. Nieopodal [illegible] platformy. Jedną z nich wjedź na samą górę [illegible] na drewnianą kładkę.



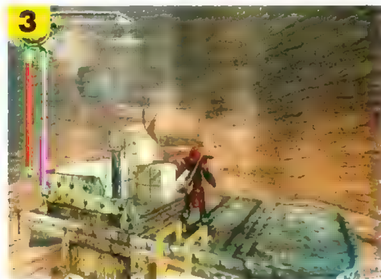








Pozbądź się straży i ruszaj przed siebie - trafisz na krawędź pomostu, który niestety zostanie zniszczony. Przedostań się na przeciwną stronę, po czym udaj w pościg za kolejnym wozem. Gdy znajdziesz się już po drugiej stronie zasypanego kanionu, spójrz w prawo - dojrzysz tam ludzi przy ognisku. Za skałą obok stoi **Skrzynia**, więc zrób z niej użytek. Teraz biegnij wzdłuż ścieżki do wozu. Nagle zaatakuje cię kilku przemytników - czas na następny posiłek. Wejdź na dach tego grata, potem przeskocz na odległą skałę (**screen nr 3**).



Czyż widok **Skrzyni** nie jest zaspokajający? :-) Po chwili natrafisz na krawędź skały, skąd będziesz musiał dostać się na drugą stronę (wiadomo, z jakiego daru skorzystać). Koniec kanionu jest zarówno początkiem szybu, który ma za zadanie zaprowadzić cię do ukrytego magazynu przemytników. Tam znajdziesz baaaardzo dużo skrzyń - można między nimi czasami (szczególnie w „stanie nieważkości") pobłądzić. :-) Odnajdź windę (dla ułatwienia dodam, że droga do niej wiedzie z prawej strony magazynu), która zawiezie cię na wyższy poziom - kolejna zagadka (**ramka Trudny moment nr 2**).

Teraz wystarczy wspiąć się po tym żelastwie i osunąć dźwignię po lewej. Wrota z drugiej strony będą otwarte, lecz tylko przez jakiś czas. Nieopodal schodów zauważysz kolejną „drogę ewakuacyjną" (**screen nr 4**).

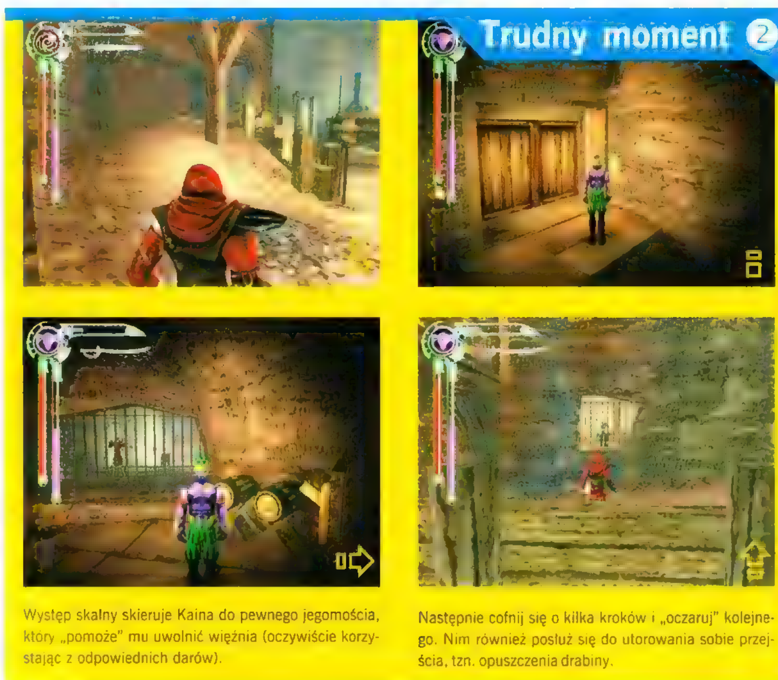
No i trafiłeś do dalszej części kanionów. Napotkasz tu nową rasę przeciwników - dość śmiesznie wyglądają, co nie idzie w parze z walką. :-) Jednak na każdego wroga jest jakiś sposób – tych można łatwo zdezorientować poprzez odskok na bok (tzw. strafe), ale musisz szczególnie uważać na wypuszczany przez nie jad!!! Biegnąc drogą, napatoczysz się na kolejny, tym razem roztrzaskany wóz, przy nim znajdziesz **Skrzynię** (**screen nr 5**).

Jeszcze jedną umieszczono na wzgórzu (**screen nr 6**), jednak będziesz musiał o nią powalczyć.

Ścieżka prowadząca do wrót jest tylko jedna... czyli cały czas przed siebie (po drodze napotkasz na różne przeciwności losu). :-) Gdy dotrzesz już do owych wrót, czekać tam będzie na ciebie „skuty" lunch. Możliwość odwrotu zostanie zamknięta, zaś dalsza droga stanie otworem. Oczywiście przyjdzie ci stoczyć kilka walk, a także zagościć w wieży częściowo pochłoniętej przez ogień (**screen nr 7**).

Schody po lewej stronie zaprowadzą cię - przez mały pomost - do drugiej wieży. Drzwi na samym dole wyprowadzą Kaina naprzeciw kolejnego oponenta. Prócz tego natrafi tu na zagadkę (**ramka Trudny moment nr 3**).

Dużo mówiący „środek transportu" zawiezie cię do nieodwiedzanej wcześniej okolicy - nie zastaniesz tu żywej duszy. Następna zagadka, przy której można się troszeczkę pogubić (**Ramka Trudny Moment nr 4**).



Występ skalny skieruje Kaina do pewnego jegomościa, który „pomoże" mu uwolnić więźnia (oczywiście korzystając z odpowiednich darów).

Następnie cofnij się o kilka kroków i „oczaruj" kolejnego. Nim również posłuż się do utorowania sobie przejścia, tzn. opuszczenia drabiny.

Z dumą możesz przejść przez rozwaloną ścianę, za którą napotkasz na konającą istotę ludzką - naturalnie Kain pomoże dostać się jej jak najszybciej na tamten świat. :-) Dalsza droga przez kaniony powoli zbliża się ku końcowi, choć będziesz miał okazję do zaczerpnięcia wiedzy ze **Skrzyni** (**screen nr 8**).

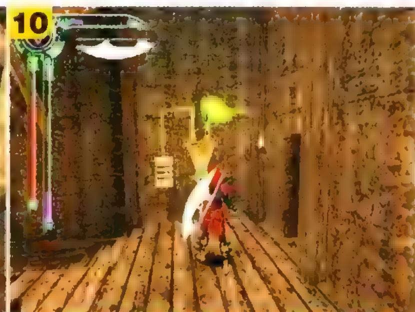
W końcu dojdziesz do wodospadu - nie ma sensu człapać dalej. Wróć na częściowo zniszczone tory (prowadzące do zasypanego szybu) i spójrz w lewo (**screen nr 9**).

Fragmenty wystających skał skierują cię do miejsca, gdzie dwóch delikwentów rozpaliło sobie ognisko. :-) Przesmyk między ścianami (umieszczony właśnie za ogniskiem) zmierza pod wodospad - prócz kolejnego narwańca, znajdziesz tu pokrętło - to musisz obrócić kilka razy, aby przejść przez kraty. No i dostałeś się na drugą stronę zniszczonego mostu. Kilka kroków dalej, kierując się w prawo od krat, przez które przeszedłeś, ujrzysz rusztowanie. Korzystając z drabi-











ny, wejdź na górę, skąd przeskoczysz na fragment budynku (jeżeli chciałbyś „opróżnić" kolejną **Skrzynię**, będziesz musiał wbiec po zniszczonej części schodów). Zbiegnij do celi, gdzie ukrył się przerażony człowiek - przejmij nad nim kontrolę i opuść dźwignię. Teraz wróć do zaworu, który niedawno minąłeś (**screen nr 10**) i zaczekaj, aż energia dotrze na to piętro.

Gdy będzie się zbliżała do rozstaju, natychmiast odkręć zawór, po czym przedostań się z powrotem na rusztowanie (korzystając z daru skoku). Tutaj, tak samo jak wcześniej, kiedy energia będzie się zbliżała, wykorzystaj zawór. Aha, pozostał jeszcze jeden, na samym dole rusztowania - z niego również musisz skorzystać, by zneutralizować barierę energetyczną. Dalsza droga przez kaniony zaprowadzi cię do chaty... pewnej widzącej (nie zapomnij o **Skrzyni** przy studzience). Od momentu przeniesienia otrzymasz nową umiejętność - **telekinezę**. Ta pozwala na korzystanie z niektórych przełączników bez potrzeby ich dotykania (**screen nr 11**).

Otwórz bramę prowadzącą do wnętrza okrytej tajemnicą budowli. Korytarz skieruje cię do... bestii. Czeka cię długa... rozmowa. :-) Wskaże ona drogę, która zmierza ku...

Trudny moment 3







Wbiegnij na niewielki stok za przybudówką, potem skocz na jej dach. Stamtąd przedostań się na występ skalny po drugiej stronie. Znajdziesz tu **Skrzynię** oraz pokrętło – skorzystaj zeń. Skocz i skieruj kroki w stronę uaktywnionego wcześniej checkpointu. Tuż obok ujrzysz następne pokrętło - tak samo jak poprzednie, zwolni ono zwrotnicę. Teraz wystarczy przejąć kontrolę nad „robolem" w przybudówce i otworzyć wrota za pomocą wajchy.

Rozdział ósmy

Wieczne więzienie (The Eternal Prison)

Jedyna możliwa droga skieruje cię przed bramę (otwórz ją za pomocą nowo nabytej umiejętności), za którą napatoczysz się na jednego ze strażników więzienia. Teraz wbiegnij po schodach (mimo iż są częściowo zdewastowane, najszybciej będzie tymi z lewej strony), wskocz na wyższą kondygnację (**screen nr 12**) i udaj się wzdłuż niej - dotrzesz do fragmentu ściany, stąd przeskocz na przeciwległą stronę (**screen nr 13**).

Skorzystaj z drabiny i wejdź na wyższy poziom. Naprzeciw pojawia się prawie niewidoczny odbłysk jednej z broni (**screen nr 14**). Wiesz, co robić.



Mało tego, znajdziesz tu także **Skrzynię**. Nareszcie możesz w spokoju przejść przez wrota znajdujące się nieopodal. Skocz na dół przez wyżłobiony otwór i rozpraw się z dwoma pajączkami. Gdy to zrobisz, przed tobą otworzy się dalsza droga. W jedynej dostępnej celi (znalezienie jej to żaden problem) opuść wajchę - ten krok uwolni kolejne dwa pajęczaki, ale również pozwoli na kontynuację przygody. W ten oto sposób trafisz do sali, głównej sali, gdzie ujrzysz całą maszynerię dającą moc Lordowi Sarafan. Zbliż się do **Skrzyni** pod jednym z zegarów - w tym momencie zostaniesz odesłany do... celi. Droga powrotna jest śmiesznie prosta - cały czas kierujesz się przez kolejne

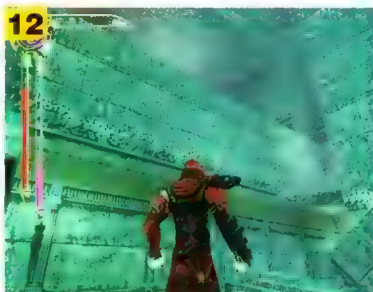
komnaty. W końcu dotrzesz do pomostu, gdzie czekać cię będzie walka ze strażnikiem więzienia. Teraz zbiegnij po schodach - znów znajdziesz się w głównej sali, więc tym razem skorzystaj ze **Skrzyni**, po czym zbliż się do mechanizmu na środku i opuść dźwignię, a kolejna brama stanie otworem. Schody biegnące w dół mają koniec u podnóży kolejnych, niestety zniszczonych. Korzystając z daru telekinezy przywróć tę część architektury do porządku (**screen nr 15**), a potem wespnij się po niej do bramy.

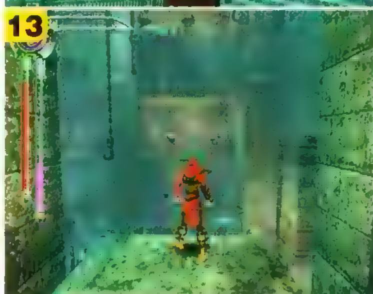
Czyż te przestworza nie przyprawiają niektórych o dolegliwości żołądkowe? :-) Mniejsza o to, na środkowym kręgu znajduje się mała komnata, zaś w niej wajcha - chyba nie trzeba nic tłumaczyć. Po chwili ujawnią się półki, po których będziesz musiał przedostać się do wrót na samej górze (**screeny nr 16, 17**).

Przez cały czas poruszaj się po okręgach (na coraz wyżej położone platformy). W trakcie tej „przechadzki" trafisz na **Skrzynię** oraz „mięso armatnie". Byłbym zapomniał, jedna uwaga - chcąc przedostać się z jednej platformy na drugą będziesz musiał korzystać tylko z daru skoku. Znów trafiłeś do pudła, stary! :-) Wewnątrz tego rozwalonego żelastwa znajdziesz **Skrzynię**. Teraz wskocz na tę kupę złomu i przedostań się na częściowo zniszczony balkon. Tam, za pomocą wajchy opuść kolejny, dość „ciężki ładunek" (he, he). Później wskocz nań. W środkowej celi ujrzysz zombi, nad którym przejmiesz kontrolę. Posługując się jego ciałem, użyj dźwigni tuż przy kratach - ponownie otrzymałeś dostęp do dalszej lokacji przez dar uroku. Komnata (w której się po chwili znajdziesz) kryje trzy pająki oraz zielony symbol na jednej ze ścian. Jego uaktywnienie spowoduje, co było do przewidzenia, uwolnienie tych delikwentów, a także opuszczenie się skrzyń. W środkowej celi ujrzysz drabinę skierowaną ku górze - skorzystaj z niej. Piętro, na które właśnie wszedłeś, pozostawia wiele do życzenia, jeżeli chodzi o zagospodarowanie wnętrza cel. :-) Otwórz każdą z nich - niektóre będą puste, w niektórych znajdziesz broń, zaś tylko jedna kryje kolejną drabinę. Posłuż się zombi do podniesienia krat, a następnie zaczerpnij z niego troszkę sił witalnych. Tu również przydałoby się przetrząsnąć kilka komnat - w dwóch natkniesz się na **Skrzynie**. Ostatnia cela wyposażona jest w jeszcze jedną drabinę... no i zombi - wiadomo, dar uroku. Po chwili wspinaczki ujrzysz wajchę, która opuści skrzynie na niższy poziom (**screen nr 18**).

Nie zastanawiając się zbytnio, zeskocz na ten poziom, potem wbiegnij na pomost i wskocz na metalowe skrzynie. Dzięki nim dostaniesz się do małego korytarzyka zmierzającego ku sali ze schodami w górę - oczywiście wypadałoby po nich wejść. :-) Dojrzysz następny pomost - po jednej stronie znajdują się kraty, zaś po drugiej wnęka ze **Skrzynią**. Krat pozbędziesz się przy pomocy zombi, natomiast strażników więzienia za pomocą broni. Gdy ich pokonasz, kraty wrócą na miejsce, a ty będziesz mógł kontynuować „wycieczkę" po Wiecznym Więzieniu (wpierw jednak otwórz bramę). Część hali, do której trafiłeś, jest odcięta od drugiej fosą. Wykorzystaj dar telekinezy (**screen nr 19**), aby przywrócić most do dawnej świetności i - przejdź nim na przeciwległy brzeg.

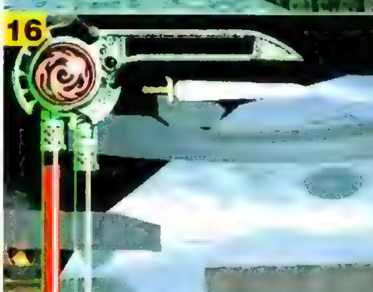
Opuść dźwignię (**screen nr 20**) i ponownie przedostań się na drugą stronę. Teraz (wykorzystując odpowiedni dar) zamień miejsce spoczynku skrzyń.



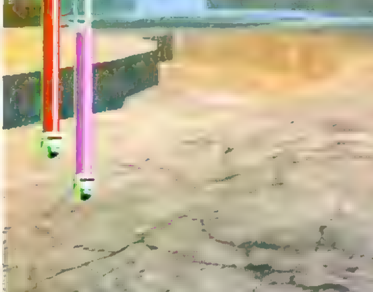








To jedyne miejsce, skąd możesz zacząć wspinaczkę...



...natomiast - to jedyne miejsce, dokąd możesz dotrzeć.



Trudny moment 4



Gdy uaktywnisz checkpoint, zatrzymaj się na chwilę i rozejrzyj dookoła. Dostrzeżesz stary wóz, natomiast za nim trzy odblaski wajch - udaj się tam.



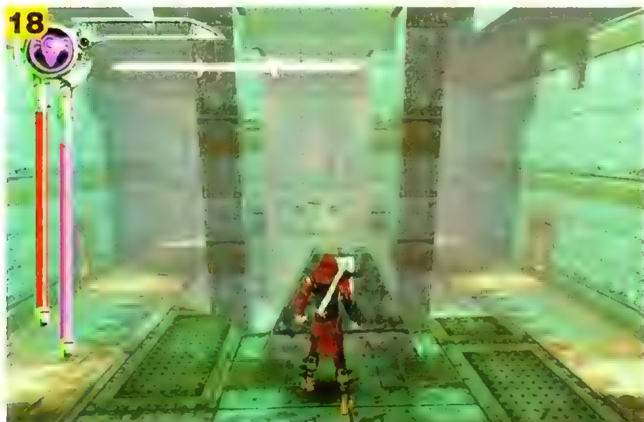
Kiedy będziesz przy panelu kontrolnym, opuść dźwignie w następującej kolejności (od lewej strony): pierwsza, druga, trzecia i ponownie druga.



Teraz podbiegnij do taśmy widocznej w oddali. Na ścianie dostrzeżesz pokrętło oraz dźwignię. Najpierw skorzystaj z tej drugiej i zaczekaj, aż taśma ruszy. W chwilę po tym (zaczekaj jakieś 2 sekundy, ten głaz musi dotrzeć na drugą stronę) ponownie skorzystaj z pokrętła, po czym przejdź przez furtkę znajdującą się tuż przy dźwigni.



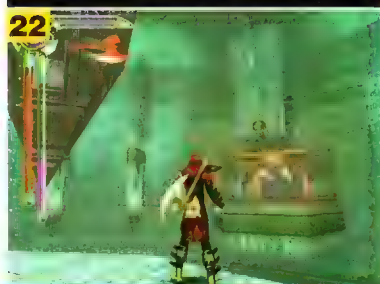
Tutaj również natkniesz się na dwa przełączniki, lecz tym razem będą to dwa pokrętła. W pierwszej kolejności skorzystaj z umieszczonego na ścianie przy furtce, potem migiem dostań się do tego przy taśmie - no i oczywiście zakręć je. Głaz w „świętym spokoju" przejedzie na sam koniec taśmy, zaś ty skieruj kroki do kolejnego panelu z trzema wajchami. Tak jak poprzednio, opuść je w takiej oto kolejności (od lewej): pierwsza, druga, trzecia i znów druga.


18


19


20


21


22


23

Nowo otwarte przejście zaprowadzi cię do korytarza „rodem z wariatkowa". W nim ujrzysz postać... Magnusa. Nawet nie próbuj z nim walczyć - to po prostu nie ma sensu. Przemknij się przez rozbitą szybę i podążaj korytarzem po prawej stronie. Nieszczęśnik wpadnie do wody, z kolei ty pozostaniesz na platformie. Teraz przeskocz na półkę ze **Skrzynią** i udaj się do jednej z wielu komnat tortur. Napotkasz tu strażnika więzienia, zaś poniżej (nieopodal świecznika) **Skrzynię** oraz broń. Za kratami znajduje się dalsza część korytarza – ten prowadzi tym razem do sali z czterema piecami. Możesz tu jedynie zagarnąć wiedzę ze **Skrzyni**, a także pobawić się w Kubę Rozpruwacza (he, he). Niewielki pomost, umieszczony nad kolejną salą tortur, skieruje cię do komnaty, gdzie buszuje Magnus. Akurat tak się złożyło, że nasz mściciel znalazł się na wyższej kondygnacji - to nic, wbiegnij do wnęki po prawej i skocz. Następnie przy znacznej pomocy zombi opuść wajchę (**screen nr 21**), co spowoduje otwarcie się przejścia na górze.

Po chwili dojdziesz do mostu, gdzie zawita nasz natręt - więc skorzystaj z magii i zafunduj mu 100% „dżakuzi". :-) Teleport zabierze Kaina na obrzeża więzienia - stąd prowadzi tylko jedna droga (aha, w jej trakcie dostrzeżesz **Skrzynię** przy pierwszym filarze) i prowadzi do groty z mechanizmem. Nad bramą, przez którą tu wszedłeś, umieszczono symbol (**screen nr 22**).

Powstała kładka pozwoli na dotarcie do wajchy, ta natomiast umożliwi dostanie się do komnaty z kolejnym symbolem (**screen nr 23**).

Wróć na półkę z (wcześniej wymienioną) wajchą, po czym użyj jej tyle razy, by kładka znalazła się po lewej stronie. Ta komnata kryje następną dźwignię - użycie jej da ci możliwość rozmowy z konstruktorem tej maszynerii.

Gdy w rozmowie wyjaśni się przyczyna powstania tejże machiny... po raz ostatni połóż łapę na dźwigni. W bardzo krótkim czasie trafisz do znanego już miejsca, niestety jest ono w niezbyt użytecznym stanie. Za wrotami, tuż obok checkpointu, ujrzysz korytarz (**screen nr 24**). Ten zaprowadzi Kaina do groty z kolejną fosą.

W chwili gdy pojawi się Magnus, weź nogi za pas. Przy krawędzi półki, po prawej dojrzysz dźwignię. Teraz przebiegnij po nowo powstałym moście i znów spraw temu zdrajcy wspaniałą kąpiel. Jedynym przejściem wydostaniesz się na... niezidentyfikowany obszar, lecz przypominający cmentarz. Droga ucieczki to przypadek - jeśli zauważysz, że kraty zagradzają drogę, staraj się szukać (możliwie jak najdokładniej) miejsc, gdzie najprawdopodobniej nie mogłoby być dalszego przejścia. Będzie też tak, że kilka razy wpadniesz w pułapkę, z której bajecznie łatwo wyjść (**screen nr 25**).

Przy okazji możesz również podłapać kilka punktów wiedzy ze **Skrzyni**. W końcu powinieneś trafić przed taką oto bramę (**screen nr 26**).

Wąski korytarz zaprowadzi cię wprost przed oblicze... tak, Magnusa.

Dar Poświęcenia - Zapomniane chwile...

Tego leszcza można zniszczyć w mniej niż 3 minuty. Użyj daru telekinezy, aby zepchnąć go ze skały do wody. Gdy będzie atakował, chowaj się za pomnikami - w przeciwnym razie spali cię żywcem. Tę czynność z zepchnięciem powtórz kilka razy.

Po jakimś czasie delikwent ucieknie do lokacji z czterema wielkimi kopcami strażników więzienia. Każdy z nich w dłoniach dzierżyć będzie ostrze skierowane ku dołowi. Stań przy jednym i zaczekaj, aż Magnus zacznie bić z wnętrza energią - wtedy zaatakuje, a gdy będzie już blisko, po prostu odskocz na bok.

Rozbita część kamienia odsłoni symbol - zresztą tak będzie w kolejnych trzech przypadkach. Teraz znów należałoby wykorzystać dostępne czary i uaktywnić wszystkie symbole, jakie ten #@%\!&*!# odsłonił. Z ruin powstanie pomnik... Mobiusza(!).

Ostatnia faza walki (walki - dobre sobie) :-) to zwykła ucieczka. Stań przy postumencie, a dokładniej mówiąc, przy dość niestabilnej (specjalnie rozjaśnionej przez programistów) części tego pomnika (**screen nr 27**). Gdy nasz uporczywy ziomek pocznie się „czerwienić" i biec na ciebie, odskocz na bok.

Mało tego, na kamieniu wyryto symbol nieskończoności, a to oznacza, że ten wampirek musi uderzyć również w niego.

Dopiero wtedy nastąpi koniec walki. Jest też bardziej przyjemny widok (prócz skromnie odzianej niewiasty, rzecz jasna), :-) aniżeli zmasakrowane zwłoki tego czubka, mianowicie twoje menu darów zostanie całkowicie zapełnione.


24


25


26


27

Rozdział dziewiąty

Urządzenie (The Device)
Nareszcie zbliżamy się do sedna sprawy - zniszczenia Narzędzia raz na zawsze. Okratowanym korytarzem dostaniesz się do jednego z pomieszczeń tego piekielnego miejsca. We wnęce po prawej stronie ujrzysz **Skrzynię**, natomiast po przeciwnej - broń. Skocz i opuść dźwignię - ta zneutralizuje barierę. Trafisz do następnego korytarza, jednak tym razem **Skrzynię** znajdziesz z lewej strony, zaś dalszą drogę - po prawej. Aby przywrócić zasilanie w obwodzie energetycznym, będziesz musiał troszkę pobiegać (**ramka Trudny moment nr 5**).

Jak już pewnie spostrzegłeś, energia „zagościła" w węźle energetycznym, a to oznacza, że możesz opuścić wajchę. Niewielka salka, połączona z dalszą częścią korytarza, mieści **Skrzynię**. Jeśli zaś chodzi o sam korytarz, ten ma odnogę prowadzącą w lewo, lecz na razie kieruj się na jego koniec. Spójrz przez szybę - ujrzysz dwa symbole (**screen nr 28**), z którymi wiadomo, jak postąpić. :-)

Teraz wróć do wcześniej wymienionej odnogi. Będąc w kabinie, przejmij kontrolę nad uwolnionym człowiekiem i posłuż się nim do otwarcia węzła. Następnie wróć na koniec korytarza i opuść dźwignię. Mniej więcej pośrodku owego przejścia natkniesz się na... strażnika?!? W każdym razie jeżeli chcesz ruszyć przez zamknięty przed momentem tunel, będziesz musiał pokonać zaledwie jednego oponenta (no tak, w salce obok znajdziesz **Skrzynię**). Okratowany tunel zmierza ku pokojowi kontrolnemu, gdzie umieszczona jest... oczywiście wajcha. Nim „oczarujesz" tego delikwenta, zbiegnij na niższy poziom, gdzie skorzystasz z kolejnego przełącznika (**screen nr 29**).

Tak nawiasem mówiąc, rozejrzyj się, a natrafisz na... **Skrzynię**.

Chyba nic już nie stoi na przeszkodzie, abyś kierował kroki na górę? :-) „Wykorzystaj" tę istotę ludzką do uaktywnienia przełącznika, po czym przedostań się na metalową kładkę za pomocą poruszających się tłoków (przy okazji ponownie możesz zaczerpnąć wiedzy ze **Skrzyni**, która znajduje się nad tunelem). Druga strona korytarza „wyposażona" jest w... mały zbiornik. Przeskocz na stały ląd, potem odwróć się i zerknij w odbicie wody. Zauważysz symbol, który po uaktywnieniu odsłoni ujście dla tej cieczy. Zeskocz do pustego zbiornika i opuść dźwignię naprzeciw wyżej wymienionego symbolu. Teraz wróć na platformę z bramą, no iiiii... otwórz ją. Wkrótce dojdziesz do hali w kształcie...yyyyyy...walca. :-) Skocz w dół, gdzie odnajdziesz wajchę - użyj jej. Wróć na górę (korzystając oczywiście z drabiny) i skorzystaj z kolejnego przełącznika. Niekrótka droga, częściowo spowita mgłą, zmierza ku rozwalonej szybie – przejdź przez nią. Za rampą widać **Skrzynię**, więc nie każ jej czekać. Teraz z powrotem kieruj się na korytarz i przejmij kontrolę nad człowiekiem po drugiej stronie bariery. Kierując jego poczynaniami, pobiegnij za róg, gdzie opuścisz dźwignię. W sali, z której ostatnio zaczerpnąłeś ździeblko wiedzy, odsłoniło się przejście (**screen nr 30**).

Poniekąd w znanym już miejscu ujrzysz odnogę, która prowadzi do niczego innego jak kolejnego korytarza. Kiedy znajdziesz się już na szklanym moście, najpierw uaktywnij symbol (**screen nr 31**), a następnie przejmij „nadzór" nad człekiem szwędającym się po niższej kondygnacji (**screen nr 32**) - i wykorzystaj go (bez zbędnych komentarzy, proszę) :-) do otwarcia bramy. Aha, chcąc przeprawić naszego „sprzymierzeńca" na drugą stronę, będziesz musiał dwa razy skorzystać z daru telekinezy, jak i daru uroku.

Niedługo potem dotrzesz do hali. Z lewej strony - na wyższej kondygnacji - ujrzysz wajchę (**screen nr 33**), która posłuży do pozbycia się wody ze zbiornika.

Zeskocz na niższą platformę i zlokalizuj (nie jest to co prawda wielkie wyzwanie, ale) :-) następny przełącznik (**screen nr 34**), z którego należałoby skorzystać.

Prócz tego programiści zafundowali nam jeszcze jedną **Skrzynię**, co z pewnością cię nie zmartwi. :-) Teraz wystarczy wskoczyć do opustoszałego zbiornika i wysunąć fragment blokujący bariery (**screen nr 35**).

Po chwili znikną dwie wyżej wspomniane bariery. Zza pierwszej wydostanie się przeciwnik, zaś za drugą znajdziesz drogę do Narzędzia. Na końcu półokrągłego tunelu ujrzysz dźwignię – ta zneutralizuje kolejne dwie bariery. Wróć do hali i wskocz na półkę z przełącznikiem, który niedawno wykorzystałeś, by obniżyć poziom wody (**patrz na screen nr 33**). Nowe wyjście skieruje Kaina do wylęgarni tego... czegoś!!! Komnata ta przypomina po trosze labirynt, ale zapewniam, że tak nie jest. To prostu moment, kiedy będziesz musiał przeskakiwać z bloków położonych wyżej na te niższe - to wszystko. No tak, zanim ruszysz, spójrz w lewy górny róg - znajomy połysk? :-) Będąc na obwodzie tego... tej maszynerii, udaj się na drugi koniec tunelu. Sala, do której właśnie trafiłeś, kryje pod sobą (dosłownie) korytarz zmierzający ku... twojemu końcowi? Oczywiście zawsze jest jakieś wyjście z danej sytuacji, więc przejmij kontrolę nad człowiekiem, który błądzi po drugiej stronie - i posłuż się nim, by usunąć „zagrodę" (**screen nr 36**).

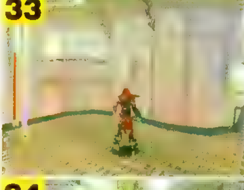
We wnęce po prawej stronie od wyjścia z korytarza natkniesz się na przełącznik - jego uruchomienie spowoduje, że poruszy się winda, która zawiezie cię do samego... serca Narzędzia. Teraz pozostała już tylko zabawa wszelkiego rodzaju przełącznikami, poruszanie się z piętra na piętro za pomocą wind oraz walka z „pojedynczymi egzemplarzami" istot, jakie poczynają się właśnie w tej jaskini. Nie ma w tym nic trudnego, a już na pewno nie ma mowy o zgubieniu drogi. Tak jak w Wiecznym Więzieniu, będziesz biegł po okręgach aż na samą górę - tam dokończysz dzieła. Po powrocie czekać na ciebie będzie... Janos Audron(!).


28


29


30


31


32


33


34

35

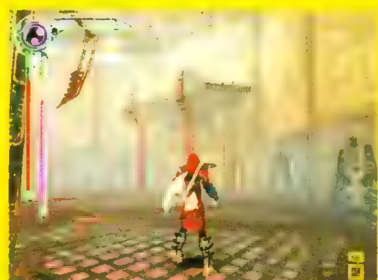

36

Trudny moment 5



W oddali zobaczysz rozbitą szybę, przez którą możesz przedostać się do drugiego pokoju.

Na niższej kondygnacji natkniesz się na dwa włazy oraz dwie wajchy (aha, za drabiną stoi **Skrzynia**). W sali po prawej dojrzysz symbol, który należy uaktywnić. To spowoduje opuszczenie windy, a tym samym umożliwi kontynuowanie poszukiwań. Przeskocz na drugą stronę i skorzystaj z dźwigni. Teraz wróć do miejsca, gdzie znalazłeś dwa włazy. Otwórz przejście obok, po czym - ponownie za pomocą drabiny - wdrap się na korytarz.







Rozdział dziesiąty

Przystań (The Wharves)
Przebiegnij przez pomost i zabij strażników (uważaj jednak na reflektory). Przejmij kontrolę nad umysłem nieszczęsnej śmiertelniczki krążącej po drugiej stronie, po czym opuść wajchę – teraz, bez żadnych problemów, będziesz mógł przejść przez drzwi z prawej strony. Następne wyprowadzą cię na targ, skąd w oddali dostrzeżesz błysk pokrętła (**screen nr 37**).

Schody zmierzają ku molo... no wiecie, łabędzie, zachód słońca, mewy...eeee...chyba pomyliłem nieco gierki. :-) W każdym razie biegnij wzdłuż niego - po chwili ujrzysz po prawej drabinę (**screen nr 38**).

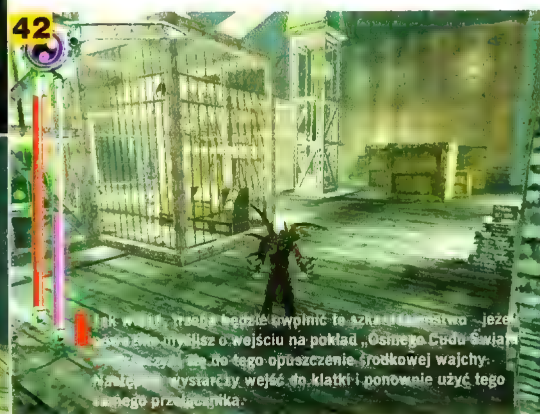


Jeśli chcesz, możesz pozostawić w spokoju strażników stojących nieopodal - zresztą wcześniej czy później i tak trzeba będzie stanąć z nimi do walki. Wespnij się na przybudówkę i zbiegnij schodami. Następnie opuść wajchę na samym dole, potem - wracając oczywiście - kolejno „uzupełniaj" brakujące elementy węzła. Gdy energia dojdzie do dźwigni na górze, będziesz mógł zasygnalizować do odpłynięcia.

Przyszedł czas na mały sparing z dwoma „bykami" stojącymi na dole. Kiedy ten dobiegnie końca, przedostań się na drugą stronę molo (zlokalizujesz ją przez **Skrzynię**). Tutaj dowiesz się, jak brzmi hasło dostępu do dalszej części przystani. Kolejna drabina pozwoli ci dostać się do... kolejnej **Skrzyni**. Teraz skieruj kroki do zaułka niedaleko stąd, dzięki któremu wrócisz na targ. Podejdź do gościa, który nie chciał otworzyć przed tobą krat i daj mu odpowiedź na żądane pytanie, po czym... zabij. Przy jednej ze ścian natkniesz się na następną **Skrzynię**, zaś po drugiej stronie na przejście. Wejdź na zniszczoną kładkę i odwróć się - zauważysz symbol (**screen nr 39**).







Jak w[illegible] trzeba będzie uwolnić te szka[illegible] - jeżeli [illegible] myślisz o wejściu na pokład „Ósmego Cudu Świata" [illegible] do tego opuszczenie środkowej wajchy. Następ[illegible] wystarczy wejść do klatki i ponownie użyć tego samego przełącznika.

W chwilę po jego uaktywnieniu uzyskasz możliwość kontynuowania podróży - chodzi o dalszą część molo, gdzie spaceruje strażnik. Drabina umieszczona na murze (za rogiem) skieruje naszego wojaka do jakiejś starej, przeżartej przez szczury chaty. Znajdziesz tam skrzynię – tę podsuń na popękany fragment podłogi (dla ułatwienia dodam, że jest on tuż przy drzwiach). Następnie skocz i ponownie prze-

suń skrzynię, lecz tym razem na wyróżniającą się płytkę - to odblokuje drzwi. Jedyną drogą (przez molo) trafisz do „łącznika" (wcześniej jednak napatoczysz się na **Skrzynię**). Czas, abyś wszedł po drabinie do przybudówki umiejscowionej w pobliżu drzwi, przez które przed chwilą przeszedłeś – tak, wiem, niezwykle radosna chwila, nieprawdaż? :-) Niedługo dojdziesz do magazynu, zaś w nim znajdziesz, na galeryjce, **Skrzynię**. Na końcu hali ujrzysz zawór, więc odkręć go, a w drugiej kolejności skorzystaj z wajchy... po lewej. Znów za pomocą zaworu podnieś kraty, ale z przeciwnej strony. Za nimi... no, chyba się domyślasz, co? Nareszcie - ostatni raz użyj zaworu oraz dźwigni (za kratami). Nowo uzyskane przejście zmierza ku dwom delikwentom, którzy pojawią się za moment. Gdy się uporasz z tym jakże błahym problemem, zabierz własne „zwłoki" do kolejnego magazynu – ten mieści się po prawej stronie od przesmyku, skąd wyskoczył cały ten „problem". :-) Wejścia pilnuje kolejnych dwóch rzezimieszków, którzy wierzą, że zdołają cię pokonać - ha, ha, ha... wolne żarty! Wbiegnij schodami na samą górę - sterując trzema dźwigniami, będziesz musiał przetransportować skrzynię na drugą stronę. Oto kombinacja, jaka to umożliwi (od lewej strony): druga, trzecia, druga, pierwsza (x2), druga oraz trzecia. Uwolnione „latające coś" rozwali po drodze kraty, za którymi czekać będzie na ciebie... Umah. Przekona się ona, że gniew Kaina jest gorszy aniżeli najgorsza śmierć. Zza węgła ujrzysz sylwetkę „tego cosia", co wyleciało z roztrzaskanej skrzyni, a także dwóch strażniczek pilnujących bramy. Najpierw zajmij się nimi, potem zawładnij umysłem człowieka pałętającego się po drugiej stronie. Dzięki niemu będziesz mógł spuścić strażnikowi skrzynię na czerep (**screen nr 40**).

Na początku użyj wajchy po prawej, a później tej znajdującej się po lewej. W ciszy i spokoju możesz podnieść kraty, korzystając z pokrętła. Na końcu alejki natkniesz się na otwarte wejście do budynku. W jego wnętrzu „chowa się" **Skrzynia** i tylne drzwi, które zaprowadzą cię na niewielką - drugą z kolei - przystań. Pokonując ją, nie napotkasz na żadne trudności – no, może walkę z zastępami strażników, ale nic poza tym. Wystarczy przeskakiwać z jednego brzegu na drugi i gnać przed siebie. Ot, cała filozofia. Wkrótce dotrzesz do takiego oto miejsca (**screen nr 41**). Na widok pieniącego się kufla nachodzi mnie tylko jedna myśl (he, he). :-)

Kiedy będziesz już w środku tej... karczmy, wbiegnij schodami na piętro. Z prawej strony od stopni, na balkonie, dostrzeżesz **Skrzynię**, natomiast po lewej drzwi (przy oknie), przez które przydałoby się przejść. Skocz i otwórz kolejne. Teraz dostań się na metalową platformę i przeskocz na budynek naprzeciw. Na poddaszu znów natkniesz się na **Skrzynię**, a także windę. Ta zwiezie cię do portu, gdzie będzie czekała łódź. By dostać się na jej pokład, będziesz musiał posłużyć się zdolnościami uroku. Ten „dobry człowiek" przy dźwigniach (**screen nr 42**) pomoże ci w tym.

Już niedługo zagościsz u podnóży...

Rozdział jedenasty

Miasto Hylden (The Hylden City)

Nieoczekiwana konwersacja z Lordem Sarafan jeszcze bardziej spotęgowała chęć zagarnięcia jego głowy jako trofeum...

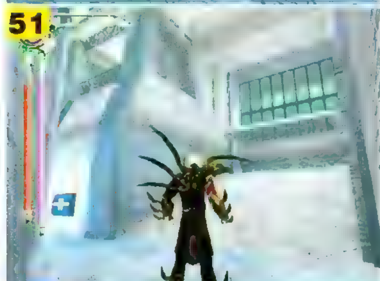
Skieruj kroki w lewą stronę, na mury obronne (**screen nr 43**).

Po chwili natkniesz się na sporych rozmiarów otwór zasnuty zielonym światłem - wskocz tam. Teraz zza przezroczystej bramy uaktywnij symbol, po czym wracaj przed główne wejście... które właśnie zostało zniszczone. W sali skorzystaj z dźwigni (znajdującej się na jej końcu), aby otrzymać dostęp do windy. Tutaj również napatoczysz się na „sprzymierzeńców", których niedługo diabli wezmą (poważnie!). Nie ma innej drogi do wnętrza, oprócz przesmyknięcia się między filarami (**screeny nr 44, 45**).

W sali pozbądź się „tego czegoś" i wyjdź na zewnątrz (właz przy kapsule z ciałem człowieka poddanym hibernacji). Zbiegnij do reaktorów, przy których ujrzysz dźwignie - użyj tej po lewej stronie, by wysadzić fragment ściany. Podziemna komnata kryje zarówno broń, jak i **Skrzynię**.







Korytarz okryty mrokiem zmierza ku kolejnemu przejściu – to zaprowadzi cię w znane już miejsce. Krocząc po brzegu, natrafisz na dwa głazy umieszczone jeden na drugim (**screen nr 46**).

Dzięki nim będziesz mógł nie dość, że uciec przed mutantem, to jeszcze wpakować własne „cztery litery" na częściowo zniszczony most. Za bramą po drugiej stronie korytarza ujrzysz kapsułę - przesuń ją pod ciemniejszy fragment muru (**screen nr 47**).

Następnie wbiegnij na betonowy pomost, zaś z niego przejdź do kolejnej komnaty. Przejmij władzę nad umysłem śmiertelnika, który znajduje się za szybą (**screen nr 48**), i „wykorzystaj" go do









zneutralizowania bariery energetycznej za pomocą wajchy na środku sali.

Teraz przejdź kilka kroków wzdłuż korytarza i ponownie opuść wajchę - wiązka energii zostanie wyłączona. No ale nie pozostaniesz sam - będzie ci towarzyszył pan demon (!). Nakieruj delikwenta na miejsce, gdzie kiedyś szerzyła się energia (**screen nr 49**), a potem ponownie skorzystaj z przełącznika przed tobą.

Jak już pewnie zauważyłeś, nasz pan demon nie wytrzymał potwornego ładunku napięcia, jaki emanuje z tej gry (ale zebrało mnie się na żarty, co?):-) Wejdź przez rozwaloną szybę i przeszukaj to pomieszczenie (zaznaczam, że czeka tu na ciebie **Skrzynia**). Dwie dźwignie w kokpicie na pewno przychylą się do zniszczenia części muru na zewnątrz. Przejdź przez próg pokiereszowanej ściany i przejmij kontrolę nad człekiem zajmującym się swoimi sprawami. Wiadomo, co należy zrobić, mając do dyspozycji zaledwie jedną wajchę, zatem zrób to. Wskocz do opróżnionego korytarza i przesuń skrzynię na padające światło (**screen nr 50**).

Wróć na półkę, skąd zawładnąłeś tymże śmiertelnikiem - i znów posłuż się nim, aby - tym razem na powrót - zalać korytarz. No, czas przedostać się na przeciwległy balkon (oczywiście wcześniej stąpając po skrzyni). Tu także natkniesz się na przełącznik - nie lubię się powtarzać, ale ten też można byłoby zmusić do działania. :-) Po chwili zostanie aktywowana platforma (**screen nr 51**) w prawym rogu sali - dzięki niej będziesz mógł dotrzeć na wyższą kondygnację.

Przebiegnij przez całą jej długość i zeskocz do otworu w podłożu. Niewielki przesmyk zaprowadzi cię do „bardziej rozbudowanej" części kanałów, gdzie czyhać będą długonogie... pajączki. Wejdź do komnaty ze zbiornikiem (**screen nr 52**) i zakręć widoczny na nim zawór.

Następnie skocz i przesuń skrzynię pod zniszczony fragment ściany (**screen nr 53**), potem wróć do zbiornika i ponownie skorzystaj z zaworu.



Teraz trzeba będzie dostać się na drugą stronę, ale w końcu od czego są te skrzynie unoszące się na wodzie? Kiedy znajdziesz się już na ostatniej z nich, zapanuj po raz któryś tam nad ruchami „zwykłej istoty" pałętającej się przy dźwigni (**screen nr 54**).

Jak zwykle pomoże ci w uzyskaniu dostępu do wcześniej niedostępnego pomieszczenia. Wraz z tym zniknie właz uniemożliwiający przejście z pomieszczenia ze zbiornikiem do miejsca, gdzie obecnie się znalazłeś - to tak na marginesie. :-) Zepchnij skrzynię stojącą po lewej od bramy i zakręć zawór na znanym wszem i wobec zbiorniku z wodą. Wróć do skrzyni, którą przed chwilą zepchnąłeś - i dosuń ją do granic możliwości (**screen nr 55**).

Zanim komnata ponownie wypełni się po brzegi tą... wodą, wpadnij do tunelu widocznego w oddali. Prócz trzech pajęczaków napotkasz tam **Skrzynię** oraz... **Skrzynię**. Z tą drugą postąp podobnie jak z poprzednią, po czym przesuń ją prawie pod same kraty (**screen nr 56**).

Ech, nareszcie możesz skierować obolałe kończyny do zbiornika i ostatni raz pobawić się zaworem. W tej chwili wystarczy tylko przedostać się (po skrzyniach) do bramy po prawej stronie. Za nią napatoczysz się na kolejną, prowadzącą do sali z... platformą wyglądającą co najmniej futurystycznie. :-) W każdym razie zmierza ona ku górze, a nie wypadałoby nie skorzystać. W bardzo krótkim czasie trafisz do korytarza z dwoma przeciwnikami - egzekucja obowiązkowa, ku chwale narodu (he, he). Zeskocz do otworu powstałego za skrzyniami. Wkrótce dojdziesz do hali z reaktorami, więź-





niami, kładkami, a także **Skrzynią**. Droga jest nadzwyczaj prosta (co najważniejsze - jest jedna), a przez to przyjemna. Kiedy dostrzeżesz platformę (**screen nr 57**), a obok niej przełącznik, to... to chyba wiesz, co masz zrobić w tym momencie.

Stojąc na kratach, zapewne dopatrzysz się trzech „kominów", z których wydobywa się jakiś gaz. Zaczekaj, aż ten zupełnie zniknie na pierwszym z nich, po czym dostań się nań. W ten sam sposób postępuj w przypadku kolejnych. Dość krótki korytarz poprowadzi cię do dwóch bram, z których tylko jedna stanie przed tobą otworem. Nieopodal kładki umiejscowiono bloki skalne (**screen nr 58**) – z ich pomocą wdrap się na wyższą kondygnację.

Na niej (całkiem przypadkowo) :-) znajdą się dźwignia oraz **Skrzynia**. Ta pierwsza pozbawi niszę (po prawej) bariery energetycznej, zaś druga podwyższy twój stopień wiedzy. Następny przełącznik w owej niszy poruszy platformę, za pomocą której będziesz miał możliwość, by dostać się do wąskiego tunelu - z kolei ten skieruje Kaina do sali obok. Wskocz na kraty pod sufitem (**screen nr 59**), potem przejdź na ich koniec.

Zeskocz za kontenery ustawione w poprzek. Kilka kroków dalej natkniesz się na kolejnych wrogów. W pobliżu kapsuł umieszczono dwie wajchy - skorzystaj z obu i czym prędzej zbiegnij do otwartego włazu po lewej stronie. Niedługo po tym, gdy tu dotrzesz, włączy się wstawka, podczas której „szczyt technologii innego świata" przetransportuje cię do odległego budynku. Za bramą, w okrągłej hali, spostrzeżesz symbol na osłonie - aktywuj go, zresztą tak jak pozostałe rozmieszczone na okręgu. Niedługo po zniszczeniu bariery przybędą twoi towarzysze broni. Niestety Lord Sarafan powstrzyma ich przed teleportowaniem się do wrót - tobie jako jedynemu uda się to. Kiedy przed twoim obliczem pojawi się wielka brama, nawet nie próbuj jej otwierać. Skieruj się w prawo - wejdź na fragment wysypany ziemią (**screen nr 60**) i przeskocz zeń na drugą stronę.

Hol zmierza ku bramie, która szczelnie zamknie się za naszym wampirkiem...

Przejmij kontrolę nad pacholęciem znajdującym się za szybą, po czym wykorzystaj go do obniżenia poziomu zanieczyszczeń w tej dziurze. :-) Przesuń skrzynię pod dźwignię (**screen nr 61**), następnie wróć i ponownie posłuż się tą żywą (choć bez żadnej przyszłości) istotą.

Wskocz na skrzynię i opuść wajchę (jeśli chcesz, możesz zagarnąć kolejną część wiedzy ze **Skrzyni**, lecz wcześniej trzeba będzie dostać się na zniszczoną kładkę po lewej od przełącznika - **Skrzynię** znajdziesz w małej wnęce w ścianie). Teraz wejdź na półkę tuż przy zaporze wodnej (**screen nr 62**), a z niej po metalowej kładce przejdź do następnego przełącznika.

Ten otworzy bramę na dole - nie trać czasu, jakiego zostało tak niewiele. Wkrótce napotkasz strażników w wypełnionej jakimś gazem (pewnie ich pierdami) :-) komnacie. Po drugiej stronie bramy dostrzeżesz kamienny pomost skierowany prosto do kryjówki Lorda Sarafan. Wraz z końcem konwersacji przyjdzie początek walki, z której cało może wyjść tylko jeden z was.

Walka o władzę - Przegrana przyszłość...

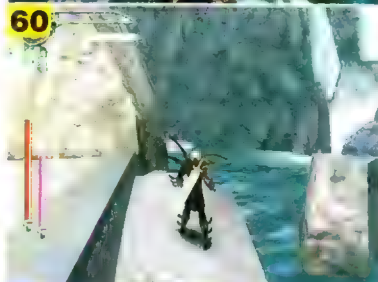
Ta potyczka nie jest trudna – z opracowanym sposobem okaże się bajecznie prosta. Jeżeli zauważysz, że nasz księciuniu zaczyna zbierać moc Soul Reavera, potraktuj go darem telekinezy. Ten zacznie się chwiać na krawędzi (ciekawe, czy coś wcześniej pił?) :-), więc dokop mu jeszcze, korzystając z daru skoku. Aha, najlepiej by było, gdybyś stał na pomoście i po prostu odskakiwał na bok w ramach ucieczki przed energią. Dopiero wtedy z łatwością dopadniesz drania (jeszcze jedno - na 100% go trafisz, jeśli zobaczysz pod nim czerwony punkt skoku).

Druga faza walki będzie polegała na zwykłym atakowaniu tego zarozumiałego "czegoś", a także na blokowaniu jego ataków. Ha, wydawało ci się, że wystarczy troszkę zadrapać mu zbroję? Blokuj jego ciosy do momentu, gdy twój „stan wściekłości" nie dojdzie do maksimum, wówczas zaserwuj mu dar poświęcenia.

W ostatniej fazie dołączy Janos, który poświęci się dla ciebie. Teraz, gdy odzyskałeś Soul Reavera, możesz wykonać wyrok na swym oprawcy. Najszybciej zaszlachtujesz chama, korzystając z daru szału. Outro nawet na chwilę nie rezygnuje z klimatu, za co chwała panom z **Crystal Dynamics.**













Kalimdor musi zostać zgnieciony! To będzie sroga przeprawa. Czy dasz radę?

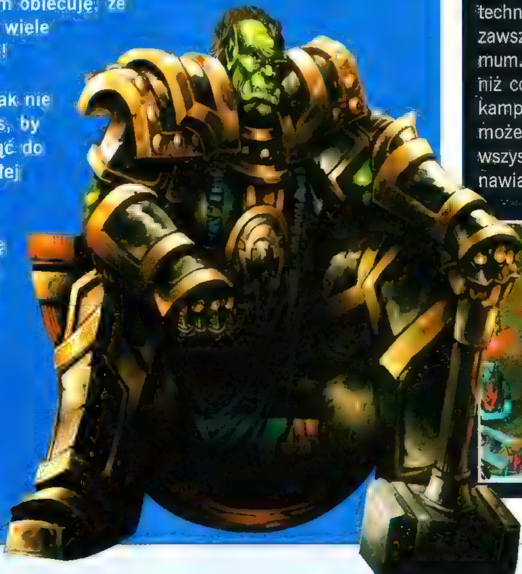
Producent: **Blizzard**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **strategia**
Wymagania: **P 400 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **8 MB**
Inne platformy: **nie**

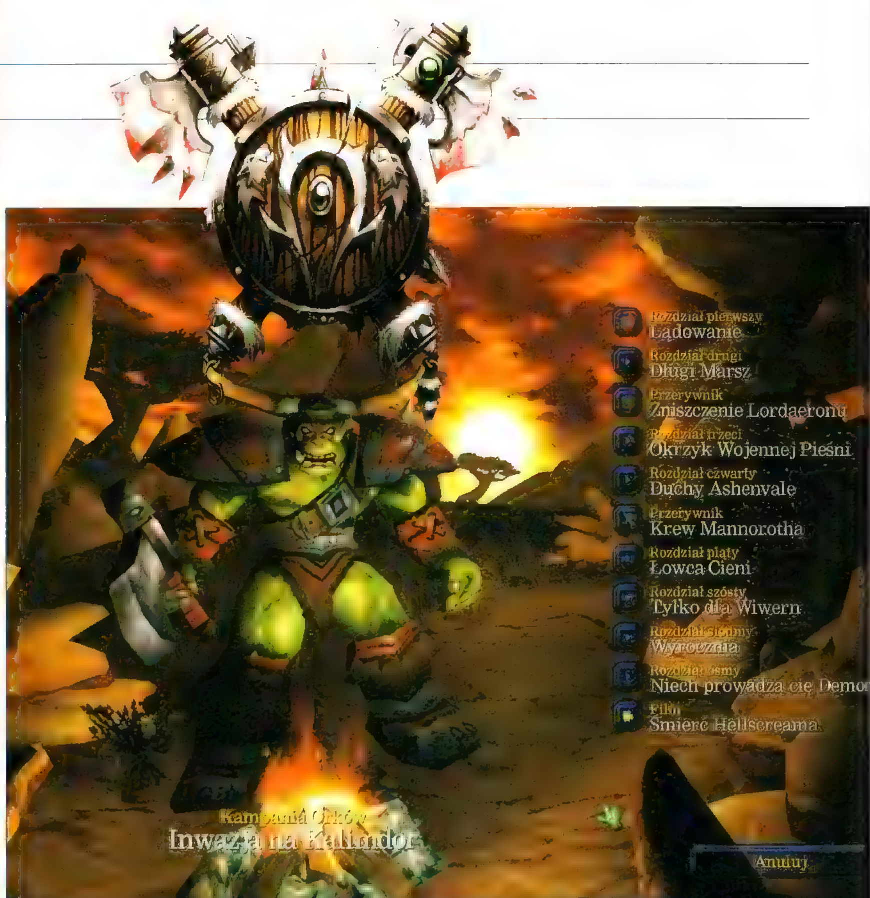


RZUT OKIEM



Uffff!!!! Było ciężko ostatnim razem? Udało się przejść kampanię ludzi i nieumarłych? W takim razie czas na więcej - w wasze ręce oddaję drugą cześć solucji, gdzie opisuję zmagania krwawych orków i szlachetnych nocnych elfów. A jeśli poprzednie dwie kampanie wydały wam się nieskomplikowane, tym razem obiecuję, że stoi przed wami o wiele większe wyzwanie! Przeciwników są legiony, jednak i tak nie powstrzyma to nas, by szczęśliwie dobrnąć do końca tej niezwykłej historii i uzyskać odpowiedź na pytanie „Jak to się wszystko kończy". No to zaczynamy!





Kampania orków: Inwazja na Kalimdor

Ekonomia

Zacznijmy od informacji ogólnych przydatnych w każdej misji. Orkowie są rasą kulejąca ekonomicznie - jednostki i technologie są bardzo kosztowne, więc wciąż będziemy narzekać na niedobór surowców. By tego uniknąć, należy stworzyć wielu peonów - 5 zdobywa złoto z kopalni i aż 6 ścina drzewa! Specjalne zdolności orków raczej nie przypadły mi do gustu. Budowanie Kolczastych Barykad mija się z celem - wszak nie będziemy dopuszczać do tego, by przeciwnik mógł zaatakować nasze budynki! Umiejętność grabieży (w Wielkim Hallu) pełni marginalną rolę w dostarczaniu surowców. I wreszcie umieszczanie peonów w Legowiskach jest dość kosztownym i mało skutecznym pomysłem na obronę bazy. Za to koniecznie budujcie je przy kopalni złota i w miejscu, gdzie wycinamy drzewo - jeśli przeciwnik zaatakuje, przynajmniej będziemy mogli się ukryć i poczekać, aż posiłki nadejdą z odsieczą. Kluczowym rodzajem budynku jest Wojenny Młyn, łączący funkcje tartaku i kuźni. To tutaj opracowujemy technologie zwiększające siłę naszych wojsk i zawsze doprowadzamy tę czynność do maksimum. Lepiej zawczasu poświęcić więcej surowców, niż co chwilę tworzyć nowe oddziały. Czas w kampanii zazwyczaj nie goni, zatem spokojnie możemy rozbudować całą bazę, opracować wszystkie technologie i dopiero później zastanawiać się „co dalej".

Armia

Nikt nie może się równać z orkami, jeśli chodzi o walkę w zwarciu! Podczas kampanii najpierw opieramy siłę armii na szybkości jeźdźców, później - gdy dostępne będzie ulepszenie siły Berserkera - przerzucamy się na siepaczy. I w końcu po udostępnieniu Taurenów nasza piechota powinna się składać wyłącznie z nich właśnie. Duży problem pojawi się w walce z jednostkami latającymi - łowcy głów są mało skuteczni, Wieże Obserwacyjne za słabe. Jedynym ratunkiem są jeźdźcy i ich umiejętność spętania. Dopiero gdy pojawią się wiwerny, będziemy mogli odetchnąć z ulgą. Do dyspozycji oddano nam szeroką gamę jednostek pomocniczych. Pierwszą i podstawową jest bestia Kodo. Wprawdzie potrafi walczyć (pożerać przeciwników), jednak w boju cenniejsze stają się wojenne bębny, zawieszające siłę pobliskich wojsk. Od misji 4 uzyskamy możność rekrutowania szamanów. Korzystajcie z ich usług często, albowiem czar żądzy krwi - dosłownie - czyni cuda! Na koniec pozostają znachorzy, którzy potrafią grupowo leczyć jednostki. Pojawiają się bardzo późno i do tego czasu zmuszeni jesteśmy radzić sobie za pomocą znalezionych pergaminów z czarami. Oczywiście orkowie, jak każda rasa, mają katapulty, bez których zniszczenie bazy wroga byłoby niemożliwe. Zatem w skład przeciętnej armii zawsze powinni wejść szaman, znachor, bestia Kodo, 2 katapulty, 2 wiwerny (lub 3 jeźdźców) i 2 taurenów (lub 4 siepaczy). Z taką siłą zniszczymy każdą napotkaną podczas kampanii bazę wroga.





Bohaterowie

O sile oków stanowią również ich znakomici Bohaterowie. Jak zwykle jest ich trzech: wróżbita **(1)**, mistrz ostrzy **(2)** i wódz Taurenów **(3)**. Ten pierwszy, w postaci Thralla **(4,5)**, będzie towarzyszył nam w większości misji - warto więc przyjrzeć się jego umiejętnościom. Najistotniejszą jest czar dzikiego ducha, przywołujący dwa olbrzymie wilki. Starajcie się rozwijać ją jako pierwszą, albowiem wspomaganie się wilkami zazwyczaj zmniejsza obrażenia, jakie w czasie boju odnoszą „zwykłe" jednostki. Drugim znakomitym zaklęciem jest seryjne błyskawice, rażące kilka jednostek jednocześnie. Od tego czaru powinno się zaczynać każde starcie - pamiętajcie, że jego siła tkwi w tym, by równocześnie ranić wielu nieprzyjaciół. Po osiągnięciu 6 poziomu Thrall będzie mógł nauczyć się wywoływania trzęsienia ziemi. Znakomita sprawa, korzystamy z niej za każdym razem, gdy tylko atakujemy bazę nieprzyjaciela. Ostatnia zdolność - jasnowidzenie, jest mało przydatna - nauczycie się innych, a by zapoznać się z pozycją wroga, przeczytajcie po prostu poniższą. Drugim z bohaterów jest mistrz ostrzy, czyli Grom **(6, 7)**. Jego najlepszą umiejętnością jest lustrzane odbicie - dzięki niemu pojawia się w liczbie 1-3 identycznych sobowtórów. Te mają tyle samo punktów życia, lecz niestety nie potrafią zadawać obrażeń. Wróg mimo to nie wie tego, więc można ich wykorzystać jako przynętę i mięso armatnie. Taktyka w tym przypadku polega na tym, że tworzymy iluzję i posyłamy ją z atakiem na wroga. Gdy ten zwiąże się z nią w walce - do boju rzucamy wszystkie siły, choć jest to ryzykowne, bo inteligentniejsi wrogowie mogą wybiorą inny cel ataku. Najlepiej zatem tłuc się na dystans za pomocą katapult i w parę chwil ubić drania! Drugą przydatną zdolnością jest ostrze burzy - przez 7 sekund zadajemy 110 punktów obrażeń wszystkim jednostkom w pobliżu. Nie trudno policzyć, ile w sumie będzie je to kosztowało. Z kolei krytyczne uderzenie nie przypadło mi do gustu - bez względu na poziom to tylko 15% szans na zadanie większych obrażeń. Natomiast spacer po wietrze trwa o wiele za krótko, by móc czerpać z niego poważniejsze korzyści. Ostatniego z Bohaterów reprezentuje Cairne **(8, 9)**, a kontrolę nad nim przejmiemy w ostatnich trzech misjach. Jednym słowem, jest to wojownik doskonały, maszyna stworzona do zabijania. Ponieważ zawsze będzie walczył na pierwszym froncie, powinien szybko dopracować się umiejętności bojowe stąpnięcie i korzystać zeń, gdy tylko otoczy go nieprzyjaciel. Drugim doskonałym pomysłem jest zwiększanie aury wytrzymałości, która oddziałuje na wszystkie okoliczne jednostki, znacznie zwiększając ich możliwości. Reinkarnacja, jaką posiądziemy po 6 poziomie, uczyni z Cairnae'a niezniszczalnego Terminatora - tuż po śmierci natychmiast powstanie z martwych, wciąż siejąc spustoszenie w szeregach wrogów. Zabić go tylko raz jest trudno, a dwa razy - to wręcz niemożliwe! Na koniec pozostaje fala uderzeniowa. Zaklęcie równie przydatne jak wcześniejsze, szczególnie do „witania" zbliżających się jednostek. Ale z czegoś trzeba przecież zrezygnować. ;-(

Rozdział pierwszy

Lądowanie

Główne misje:

1. Zbierz Hordę. A) Dowiedz się, gdzie dopłynęły pozostałe statki. B) Thrall nie może zginąć.
2. Ochroń Carine'a. A) Doprowadź go do wioski Taurenów. B) Obroń go przed jego wrogami. C) Carine nie może zginąć. D) Thrall nie może zginąć.

Kierujemy się na północ. Czeka nas długi marsz - pamiętajcie, by niszczyć wszystkie skrzynie, chaty i szałasy, bo część z nich kryje przydatne przedmioty. Napotkanych przeciwników będzie wielu, dlatego bez tych wzmocnień nie poradzimy sobie. Starajcie się nie stracić żadnej jednostki i regularnie opatrywać ich rany. Ubijajmy po drodze murloki; odbijamy na południowy wschód, eliminując dwie grupy nowych przeciwników - ostrogrzywów **(10)**. Zawracamy nieznacznie na północ i ponownie podążamy w kierunku wschodnim. Upuszczamy krew grupie centaurów i przyłączamy kolejne zagubione orki do małej armii. Podążamy na północ i na rozstajach dróg najpierw - dwukrotnie - wybieramy szlak najbardziej wysunięty na zachód, eliminując ostrogrzywy. W pobliżu galopujących centaurów odbijamy na wschód, leczymy też rany w pobliskiej Fontannie Zdrowia. Uparcie przemy na południowy wschód. Kolejna potyczka z ostrogrzywami. Teoretycznie można się już udać na południe, ale ja proponuję, by troszkę zboczyć ze szlaku - na wschód. Po zabiciu grupy murloków **(11)** zdobędziemy „Księgę zdrowia". Wybrzeżem podążamy na południe, przyłączając do armii kolejne orki. Natychmiast zostaniemy zaatakowani przez trzy centaury - by wreszcie napotkać pierwszą rozsądną istotę na tej nieprzyjaznej ziemi - Cairne'a **(12)**. Wraz z armią powinniśmy udać się za nim do jego wioski i za wszelką cenę bronić go przed najazdem centaurów. Choć - mówiąc szczerze - to i bez naszej większej pomocy Taureni tu sobie poradzą!

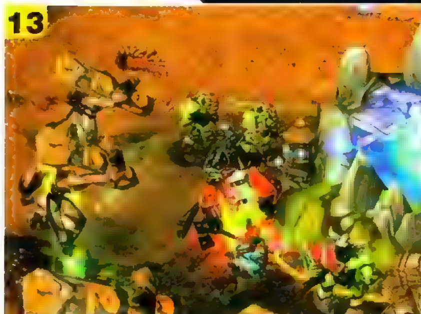




Rozdział drugi

Długi marsz

Główne misje:
1. Trzy oazy. A) Doprowadź karawanę do pierwszej oazy. B) Doprowadź do drugiej oazy. C) Doprowadź do trzeciej oazy. D) Thrall, Cairne i karawana muszą przetrwać.
2. Karawana. A) Chroń karawanę. B) Muszą przeżyć co najmniej 2 bestie Kodo. C) Cairne nie może zginąć.







Odpoczynku nie będzie - przed nami bardzo długi i niestety nerwowy marsz. Regularnie atakować nas będą „pojawiające się znikąd" grupy centaurów. Pierwsza uderzy od przodu, druga z tyłu, a gdy będziecie mieć pecha - oba ataki nastąpią jednocześnie! Generalnie karawaną możecie się nie przejmować - Taureni są w stanie odeprzeć każdy atak, ale co pewien czas starajcie się leczyć ich rany (dłuższy pobyt przy Fontannie Zdrowia bądź za pomocą zwojów z czarami). Im szybciej będziecie się przemieszczać, tym stoczycie mniej potyczek z Centaurami - warto zatem podążać wyłącznie głównym szlakiem. Droga jest prosta, więc nie będę was kierował. W każdej oazie czekają posiłki **(13)**, mimo to starajcie się nie stracić zbyt wielu jednostek, lecząc rany za pomocą znalezionych czarów oraz mikstur. Po minięciu pierwszej oazy zróbcie duże zakupy w Sklepie Goblinów - złoto się nie przyda, a leczące rany mikstury zdecydują o dalszym losie. Walcząc z harpiami korzystajcie z umiejętności jeźdźców - usidlenia, i cały czas raźcie paskudy czarem seryjnych błyskawic, który zna Thrall. W drugiej oazie otrzymamy trzy katapulty **(14)**, dzięki którym możemy zniszczyć Wieże Strzelnicze, blokujące drogę na północ. Po odbiciu na zachód, zniszczeniu kilku Wież i centaurów odnajdziemy ostatnią oazę. Możecie też spróbować ubić chana centaurów, którego obóz znajduje się w północno-wschodnim narożniku mapy **(15)**. Nie będzie to łatwe, bo łobuz jest potężny. Kluczem do jego pokonania jest atak z dystansu!

Rozdział trzeci

Okrzyk Wojennej Pieśni

Główne misje:
1. Załóż bazę. A) Zbuduj Wielki Hall. B). Thrall nie może zginąć.
2. Zabezpiecz Laboratorium. A) Zniszcz wszystkich wrogów przy Laboratorium. B) Wyślij dwa goblińskie sterowce do własnej bazy.

Dodatkowa misja:
3. Spacyfikuj ludzi. A) Zniszcz ich bazy.







Czas to pieniądz - szybko budujemy Wielki Hall - tuż przy kopalni złota, a następnie Wojenny Młyn jak najbliżej lasu. To będzie długa misja: potrzebujemy silnego zaplecza ekonomicznego, zatem stawiamy na pełną rozbudowę. Ataki wroga będą częste, dlatego w północnej części - blisko siebie - budujemy cztery Wieże Obserwacyjne i ustawiamy obronę - bestia Kodo, 4 łowców głów i 3 jeźdźców powinno skutecznie zatrzymywać napady nieprzyjaciół. Regularnie uzupełniajcie straty! Pora pomyśleć o ofensywie. W okolicy znajdują się cztery bazy wroga; by wykonać główne zadanie, wystarczy, że zniszczymy jedną - ekspedycji ludzi (niebiescy), blokującą nam drogę na północny zachód. Jednak jesteśmy żądni krwi i nie lubimy prostych rozwiązań - zabijemy wszystkich! Grom, wraz z małym oddziałem non stop będzie atakował ludzkie osiedla i warto go wesprzeć, bo w pojedynkę robi to niezwykle nieudolnie. Pierwszy atak proponowałbym zaplanować na zachodzie - na bazę oddziałów Lordaeronu (błękitni). Nasza armia nie musi być szczególnie liczna. Najważniejsze, byście nawet na chwilę nie pozostawili bazy bez ochrony - inaczej może nie będzie dokąd wracać! Drugi atak przeprowadziłem na wschód, atakując Brygadę Gilneasza (siwi). Ich baza jest najlepiej broniona **(16)**, zachowajcie więc ostrożność. Później wystarczyło błyskawicznie spalić osadę elitarnych oddziałów z Kul-Tirasu (zieloni, północny wschód) i można było zająć się głównym celem, czyli ekspedycją ludzi (niebiescy). Po wyeliminowaniu wszystkich przeciwników warto dokładniej rozejrzeć się po mapie (pomarańczowe kropki), ubijając wszystkie neutralne stwory **(17)**. Koniec wycieczek, czas na główne zadanie. Podążamy przez spaloną bazę niebieskich i udajemy się na północny zachód. Ubijamy centaury (uwaga na chana!), by wreszcie wyeliminować harpie broniące Laboratorium Goblinów **(18)**. Oddział jeźdźców lub łowców głów szczególnie zalecany! Teraz już pozostaje zakupić dwa sterowce i spokojnie poczekać, aż dolecą do naszej bazy.

Rozdział czwarty

Duchy Ashenvale

Główna misja:
1. Ogniem i toporem. A) Zgromadź 15 000 jednostek drewna.

Dodatkowe misje:
2. Wódz Furbolgów. A) Zabij wodza Furbolgów.
3. Drzewa życia. B) Zniszcz je.

Harcującymi między drzewami ognikami możecie się nie przejmować. Nie mamy kopalni, zatem jak na razie nie wolno jest nam wydać ani grama złota! Kopalnia znajduje się na północy - i już za chwilę wyrąbiecie do niej przejście. Natychmiast budujemy w jej pobliżu Wielki Hall i rozpoczynamy wydobycie. Nie oszczędzajcie drewna - stawiamy na pełny rozwój, by odkładać surowce przyjdzie jeszcze czas. Po pierwsze, zapewniamy sobie obronę. Posterunek ustawiamy koło kopalni złota (6x Wieże Obserwacyjne). Stąd nastąpią główne ataki wroga, w pobliżu grupujemy więc nasze oddziały. W okolicy znajdują się trzy główne wrogie bazy - po jednej w każdym narożniku mapy. W tej misji pod żadnym pozorem nie przeprowadzamy akcji typowo zaczepnych! Na wschód od kopalni złota natrafimy na gobliny, które zlecą nam zadanie. Opłaca się je jak najszybciej wykonać - zabieramy 2 katapulty, 4 jeźdźców i bestię Kodo, a następnie podążamy na północny zachód, do obozu Furbolgów **(19)**. Ważna rada - podróżujcie w dzień, albowiem w nocy elfy mogą być niewidzialne! Po uporaniu się z Furbolgami (walka będzie bardzo trudna - wykorzystajcie umiejętności Groma) wracamy do goblinów i odbieramy nagrodę: dwa wyrwidrzewy **(20)**. Te zbierają po 200 jednostek drzewa! Kolejne możecie zakupić w Laboratorium Goblinów.

Rozdział piąty

Łowca cieni

Główne misje:
1. Studnia chaosu. A) Odkryj źródło mocy.
2. Cenarius. A) Zabij Cenariusa.

Ataku wroga nie da się właściwie powstrzymać! Musimy bardzo szybko zorganizować obronę. Większość bazy pozwalamy zniszczyć, skupiając się na utrzymaniu tej na wschód od rzeki. Opracowujemy spętanie, bębny wojenne i siłę Berserkera. Dobudowujemy kilka wież na północy i zachodzie. Wróg będzie atakował z dwóch stron jednocześnie, dlatego formujemy dwa oddziały. W skład każdego powinny wejść dwie katapulty, bestia Kodo i tylu siepaczy, ilu zdążycie stworzyć. Nieprzyjaciel do ataku wyśle stado bestii atakujących z powietrza, dlatego niezbędna okaże się liczna grupa łowców głów lub lepiej - jeźdźców, którzy za pomocą usidlenia będą ściągać wrogów na ziemię. Po przetrzymaniu pierwszego ataku będzie już łatwiej. Wróg będzie napadał regularnie, lecz mniejszymi siłami. Wyszkolcie szamanów i znachorów - nareszcie możemy leczyć rany! Czas na drugi etap. Tworzymy mały oddział: 2 katapulty, 2 siepaczy, szaman i znachor **(23)**. Dowództwo obejmuje Grom i z całym towarzystwem wyrusza na północ w poszukiwaniu Studni Chaosu **(24)**. Ścieżka jest tylko jedna, dlatego nie macie prawa zabłądzić. Zalecam jednak dużą rozwagę podczas pokonywania nieprzyjaciół - często się zatrzymujcie, by

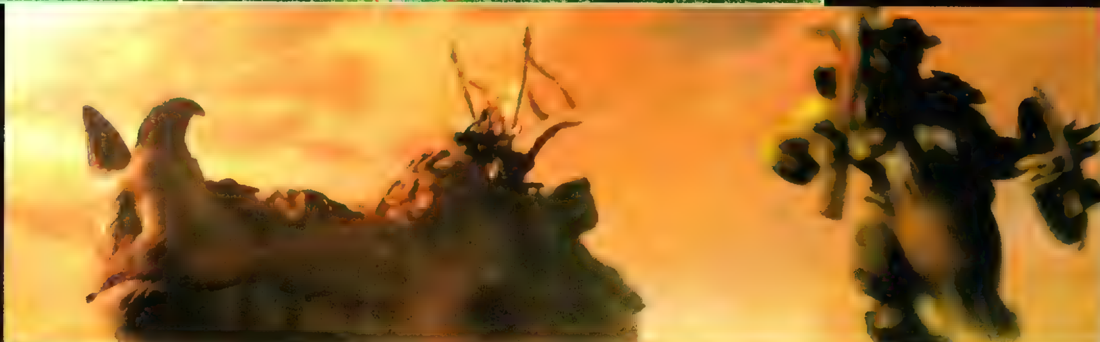
nów - kosztują sporo, ale warto je mieć! A skoro już jesteśmy przy finansach, to złota w naszej kopalni nie ma zbyt dużo. Zabieramy więc odział i kierujemy się na południowy zachód. Najpierw natrafimy na małą osadę elfów - jej zniszczenie zajmie chwilkę, a za spalenie drzewa życia otrzymamy aż 3000 jednostek drewna! Odbijamy na zachód, ubijając trolle. Rozpoczynamy eksploatację pobliskiej kopalni. Oczywiście trzeba zapewnić peonom odpowiednią ochronę **(21)**! Spokojnie przyglądamy się wycinaniu drzew, aktywność ograniczając do budowy co pewien czas Wojennych Młynów, by nasze jednostki miały bliżej z transportem drzewa. Gdy zgromadzimy 11 500, wraz z dużą armią udajemy się na północ od osady goblinów - i w ciągu chwili ścinamy drugie drzewo życia **(22)**. Zadanie wykonane!







wyleczyć - między potyczkami - rany! Nagrodą jest przemiana naszych wojsk w orków chaosu! W sekundę siła naszej armii wzrośnie prawie o połowę! Tak oto dochodzimy do trzeciego etapu misji - ofensywy. Wracamy do bazy i przygotowujemy się do ataku. By przywołać Cenariusa, musimy napaść na jedną z baz elfów. Moim zdaniem, najsłabsza jest ta położona na północy. Grupujemy zatem wszystkie oddziały i uderzamy **(25)**! Gdy tylko półbóg się pojawi, rzucamy na niego wszystkie nasze jednostki. Łobuz ma aż 4000 punktów życia, ale to o jakieś 10x za mało, by powstrzymać żądnych krwi orków!



Rozdział szósty

Tylko dla wiwern

Główne misje:
1. Szczyt kamiennego pazura. A) Zniszcz bazę ludzi, którzy strzegą szczytu.

Dodatkowe misje:
2. Wiwerny. A) Znajdź wiwerny.
3. Splugawione źródło. A) Zabij chana centaurów. B) Przynieś glif oczyszczenia, aby uratować źródło.

Możemy tworzyć Taurenów - od tej pory żaden wróg nie jest nam straszny! Przygotowujemy obronę - Wieże i łowców głów. Przeciwnik będzie atakował z północy, przeważnie z wykorzystaniem gryfów lub też transportem sterowcami - transportując jednostki wprost do serca bazy! Jak najszybciej zabieramy się do penetracji mapy. Na zachodzie znajduje się splugawione źródło, strzeżone przez jaszczury. By ponownie zamienić je w Fontannę Życia, musimy ubić chana centaurów znajdującego się daleko na północnym wschodzie. Mówiąc szczerze, korzyść z tego jest niewielka, ale i tak na północ musimy się udać. Po drodze odnajdziemy kopalnie złota oraz Laboratorium Goblinów, znajdujące się nieopodal na wschodzie. Złoto przyda się już niedługo, podczas gdy w Laboratorium - pod koniec gry - zakupimy sterowce. Walka z chanem będzie trudna, na koniec trzeba zabrać glif oczyszczenia i zanieść go do źródła. Czas na bardziej przydatne zadanie. Wiwerny zostały uwięzione przez harpie **(26)**. Musimy zatem podążać wąwozem na północny wschód, eliminując wszystkie paskudy, które blokują drogę. Pamiętajcie, by zabrać ze sobą jeźdźców i łapać ptaszyska w sieci! Nagroda za wysiłek jest wspaniała - przyłączy się do nas 6 wiwern i zyskamy możliwość trenowania kolejnych w bestiarni! Wracamy do bazy i przystępujemy do ofensywy. Zaczynamy od zniszczenia pierwszej bazy ludzi, która znajduje się na północnym zachodzie **(27)**. Kilka katapult, kilku Taurenów - wspomaganych wiwernami - i po sprawie! Teraz główne zadanie. Grupujemy 8 wiwern i za ich pomocą zabijamy wszystkie gryfy patrolujące wzgórze. Dzięki temu możemy załadować naszą armię do sterowców i bezpiecznie wylądować w południowo-wschodniej części szczytu. W ciągu minuty palimy wszystkie budynki ludzi **(28)**. Nikt i nic nie powstrzyma Taurenów!


26


27



28

Rozdział siódmy

Wyrocznia

Główne misje:
1. Wyrocznia. A) Odszukaj wyrocznię. B) Thrall nie może zginąć.
2. Serce Aszune. A) Znajdź serce Aszune. B) Przynieś serce Aszune.
3. Zaklęty klejnot. A) Znajdź zaklęty klejnot. B) Zanieś go na Widmowy Most. C) Cairne nie może zginąć.

Czas na wędrówkę przez podziemia rodem z Diablo 2! Rozbijajcie wszystkie skrzynie i zaglądajcie do każdej komnaty - można tam odnaleźć wiele przydatnych przedmiotów. Ruszamy korytarzem, eliminując szkielety. Pod żadnym pozorem nie możecie dopuścić, by zginął znachor - bez jego zaklęcia leczniczego zbyt długo nie pożyjecie! Na pierwszym rozstaju dróg odbijamy na południe i na wschód. Ubijcie ożywieńca ognia, znajdującego się za bramą (przy zwłokach zwój ożywiania martwych). Odbijamy na północ, by zmierzyć się z ożywieńcem śmierci **(29)**. Walka będzie trudna! Odbijamy na wschód, eliminując kolejnego ożywieńca i dalej - króla szkieletów. Warto zawrócić na południe i po pokonaniu wezyra salamander zabrać klucz do skarbca położonego na północy. Korzystamy z teleportu i wchodzimy do sali położonej na południu. Dowiemy się o sercu Aszune, którego natychmiast wyruszymy szukać na północ. Eliminujemy siły ludzkie, posuwając się na wschód. Po rozbiciu zasadzki czarodziejek odbijamy na zachód, by wyzwolić kolejne trolle zamknięte w salach. Wracamy do głównego korytarza i podążając na północ, wkraczamy w sam środek „Gwiezdnych Wojen". ;) Nie czekajcie długo i zabijcie harpie **(30)**, ewentualnie smoka. Serce Aszune zdobyte - wracamy do posągu. Czas na drugą część misji. Obejmujemy dowództwo nad Cairne'em i jego Taurenami. Tu, sytuacja jest prosta - lejemy wszystkich, nie martwiąc się ranami. Taurenów właściwie nie da się zabić! Kierujemy się na wschód, eliminując ludzi i koboldy. Na południu znajduje się bardzo głodny jaszczur - czekajcie, aż zje wszystkie drzewa, a to umożliwi dotarcie do lwiego rogu wichury, który znajduje się na zachodzie. Podążamy na północny wschód i stajemy w kręgu mocy - to uruchomi pułapkę zabijającą wszystkie ostrogrzywy, jakie znajdują się w jamie poniżej! Na północy znajduje się kolejny krąg, który tym razem otworzy bramę. Podążamy na południe, zabieramy zaklęty klejnot ze zwłok ostrogrzywów. Na południu znajduje się Fontanna Życia - warto wyleczyć tam naszych, już zmęczonych, Taurenów. Wyruszamy na północny wschód, rozprawiamy się z lordem Salamander (1800 punktów życia **[31]**), by później wejść do sali, w której po chwili zaatakują nas golemy! Ostatni z nich będzie miał klucz do bramy na północy. Nasza brygada znów w komplecie, wystarczy - dzięki zaklętemu kryształowi - uruchomić most. I tylko mnie ciekawi, w jaki sposób dostali się do wyroczni ludzie! ;-)



29


30



31

Rozdział ósmy

Niech prowadzą cię demony

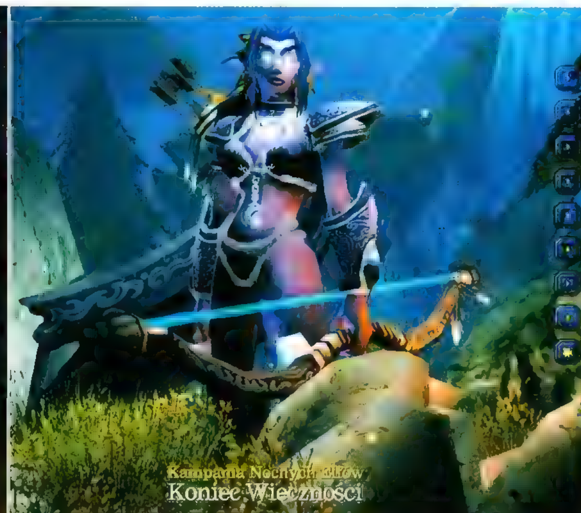
Główne misje:
1. Hellscream. A) Uwięź Groma w klejnocie duszy. B) Sprowadź go do rytualnego kręgu Jainy.

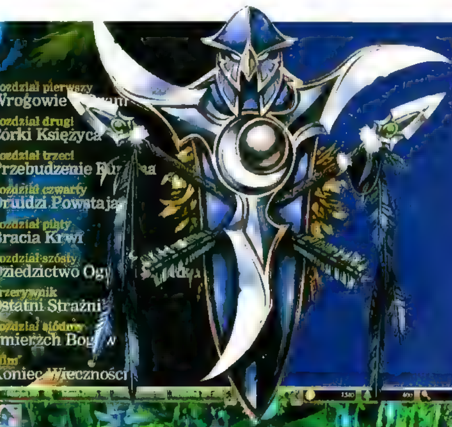
I ponownie to samo! Rozbudowujemy bazę, jednocześnie przygotowując jej obronę. Opracowujemy wszystkie technologie - w końcu to wielki finał! Co pewien czas demony będą z niebios zsyłać infernusy **(32)** (poznacie po trzęsieniu ziemi). Te są bardzo silne, lecz dwa Taureny poradzą sobie z nimi; wspierani przez znachora i 2 wiwerny w zupełności wystarczą jako obrona bazy! Skoro tak łatwo się bronić, trzeba ruszyć do ataku. Nasza armia nie musi być szczególnie liczna - 3 katapulty, 5 Taurenow, 2 szamanów, 2 znachorów oraz bestia Kodo to aż za dużo! Podążamy na północny wschód, eliminując orki, które pilnują kopalni złota i dalej - centaury przy Fontannie Zdrowia. Leczymy rany i posuwamy się do przodu, niszcząc niewielki posterunek orków chaosu. Na północy znajduje się już znacznie lepiej strzeżona baza **(33)**, choć i ta szybko runie. Przechodzimy przez zgliszcza osady i kierujemy się na północ. Teraz musimy jedynie wyeliminować dwie grupy orków zasilone demonami z Płonącego Legionu i przebić się do Groma, który siedzi niczym sułtan na tronie w północno-wschodnim narożniku mapy **(34)**. Po scenie filmowej natychmiast używamy kryształu otrzymanego od Jainy (jest w naszym ekwipunku) i tą samą (inne są bronione!) drogą, którą przybyliśmy, wracamy do bazy. Stąd udajemy się na zachód - do osady ludzi, stajemy w Magicznym Kręgu i delektujemy się genialnym filmem, który kończy przygodę z orkami!


32


33


34









Kampania elfów: Plaga Lordaeronu

Ekonomia

Elfy pretendują do miana rasy najsilniejszej pod względem ekonomicznym. Zarówno złoto, jak i drewno tuż po zebraniu automatycznie trafiają do skarbca. W ten sposób znacznie zyskujemy na czasie, co oczywiście przyspiesza rozbudowę bazy. Drzewa nie są ścinane, więc nie musimy martwić się, że kiedyś zapasy się skończą. W kopalni powinno pracować 5 ogników, nie zaszkodzi też jak najszybciej oplątać drugą kopalnię. Elfy potrzebują dużych ilości drzewa, dlatego delegujemy aż 7 ogników, by je pozyskiwali, ewentualnie później zmniejszając tę liczbę. Budynki elfów są imponujące - mogą się przemieszczać, a dzięki olbrzymiej wytrzymałości nawet walczyć! Czasami, podczas zdecydowanego napadu wroga, ta przewaga pozwoli się nam obronić! Ponadto mamy starożytnych obrońców, pełniących rolę mobilnych Wież Strzelniczych - wystarczy wybudować ich kilka i można przestać się martwić obroną bazy!

Armia

W początkowych misjach jednostki elfów rozczarowują i przez długi czas naszą główną wojaczką pozostanie prymitywna łuczniczka. To z nich będzie się składać nasza armia, wspierana wyłącznie przez kilka katapult i ewentualnie driad. Stawiamy na ilość, nie jakość. Gdy tylko zyskamy możliwość trenowania druidów, następuje zwrot o 180 stopni! Trenujemy wyłącznie ich, resztę surowców przeznaczając na opracowanie wszelkich ulepszeń, jakie zwiększają ich siłę oraz możliwości. Druidzi pazurów pełnią rolę wyłącznie pomocniczą, są cenni głównie ze względu na zaklęcie cyklonu. Dzięki niemu możemy obezwładnić wybraną jednostkę, zyskując czas na pokonanie jej towarzyszy. Niestety w szaleńczym tempie, w jakim rozgrywają się bitwy, trudno jest tego dokonać na dużą skalę, dlatego 3 druidów pazurów w zupełności nam wystarczy. Cyklon najlepiej jest rzucać na przeciwnika, którego się najbardziej obawiamy tak, by później móc go spokojnie zaatakować wszystkimi siłami. Z kolei druidzi szponów oferują jeszcze większe możliwości. Po pierwsze, za pomocą ryku zwiększają siłę pobliskich sojuszniczych jednostek - robimy to zawsze przed każdym starciem. Po drugie, znakomicie leczą ranne oddziały - i wreszcie po trzecie, w postaci niedźwiedzia są idealnymi wojownikami. Taktyka wykorzystania druidów prezentuje się tak - gdy wróg się zbliża, rzucamy czar ryku i w postaci niedźwiedzi atakujemy wroga. Po bitwie wracamy do ludzkiej postaci i korzystamy z czaru leczącego rany oraz spokojnie oczekujemy pojawienia się następnego wroga. Również jednostki latające są mocną stroną elfów, jednak w kampanii pozostają właściwie niewykorzystane.

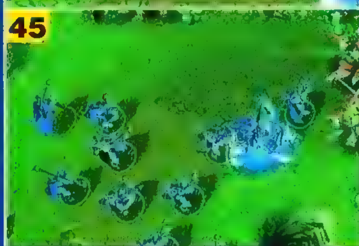
Bohaterowie

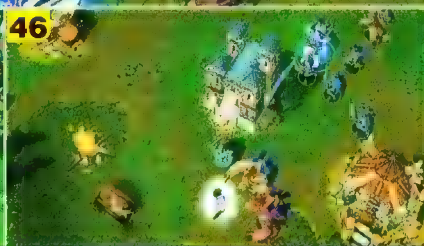
Elfy - podobnie jak inne rasy – mają trzech odmiennych bohaterów: kapłankę księżyca **(35)**, strażnika gaju **(36)** i łowcę demonów **(37)**. Pierwszą z nich jest Tyrande **(38, 39)** i muszę przyznać, że ta bardzo rozczarowuje. Najlepszą jej umiejętnością jest aura celności - i to jej uczymy się jako pierwszej. Z braku lepszej zgłębiamy płonące strzały, dzięki którym Tyrande stanie się choć troszkę silniejsza - lecz marne to wzmocnienie. Dopiero spadające gwiazdy zasługują na uwagę, mimo to czaru tego nauczymy się dopiero po 6 poziomie, a czas jego „ładowania" jest bardzo długi. Używajcie go zawsze na początku trudniejszej bitwy, szczególnie w ostatniej misji. Drugim z bohaterów jest Furion **(40, 41)**. W odróżnieniu od poprzedniczki - ten zachwyca. Wszystkie jego umiejętności są niezwykle przydatne. Najistotniejszym czarem jest siła natury. Drzewce są bardzo silne, niestety po pewnym czasie brakuje w okolicy drzew do ich produkcji. ;-) Jako kolejną rozwijamy umiejętność aury cierni. Z kolei uspokojenie, którego nauczymy się na 6 poziomie, stosujemy po każdej krwawej bitwie, szczególnie jeśli nie mamy w drużynie druidów szponów. Oplatające korzenie również okazują się przydatne, jednak wyłącznie przeciwko bardzo silnym przeciwnikom (np. boha-



terom) i pamiętajcie, by używać ich w finałowej potyczce! Ostatni Bohater to Illidan, łowca demonów **(42, 43)**. Niestety ten będzie nam towarzyszył wyłącznie w jednej misji, dlatego nie poznamy zbyt dobrze jego możliwości. Skupcie się wyłącznie na jednym zaklęciu – spaleniu many – i spróbujcie je maksymalnie rozwinąć. Ma ono dwie olbrzymie zalety – po pierwsze, pozbawia przeciwnika punktów many, które ten na pewno by przeciwko nam wykorzystał. Po drugie, zadaje wrogowi olbrzymie obrażenia! Większość napotkanych jednostek w mniejszym lub większym stopniu korzysta z magii, dlatego czar ten natychmiast stanie się waszym „najlepszym przyjacielem".







Rozdział pierwszy

Wrogowie u bram

Główne misje:

1. Baza nocnych elfów. A) Opłącz kopalnie złota. B) Zbuduj Księżycową Studnię. C) Stwórz prastarego drzewca wojny. D) Wyszkol 5 łuczniczek.
2. Najeźdźcy. A) Zabij paladyna.

Dodatkowa misja:

3. Wioska Furbolgów. A) Znajdź 10 zaginionych Furbolgów.

Eh, ale nuda! Przeciwnik ograniczy aktywność prawie do zera, więc bez pośpiechu możemy wybudować bazę i zapoznać się z możliwościami elfów. Na północ od bazy napotkamy 3 łuczniczki. Na południu znajduje się wioska Furbolgów **(44)** i kolejna kopalnia złota. Zadanie, jakie mamy wykonać, jest banalne – wystarczy dokładniej rozejrzeć się po mapie (pomarańczowe prostokąty). Czeka nas kilka potyczek z ludźmi i orkami, dlatego na poszukiwania zabierzcie oddział złożony z 10 łuczniczek **(45)**. W nagrodę za wykonanie zadania przyłączą się do nas 3 Furbolgów. Z taką armią możemy uderzać na obóz wroga, znajdujący się w południowo-zachodniej części mapy. Nie wdajemy się w walkę z obrońcami i siły kierujemy na paladyna **(46)**, który przebywa w głębi osady. Już po chwili będziemy mogli świętować zwycięstwo.

Rozdział drugi

Córki księżyca

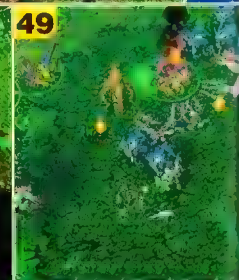
Główna misja:

1. Ucieczka w cień. A) Doprowadź Tyrande do miasta nocnych elfów. B) Ukryj się przed patrolami straży zagłady. C) Tyrande nie może zginąć.

Kolejna misja z gatunku „dojdź do celu". Zdolność ukrycia jest wręcz nieoceniona – przeciwnik może przebywać o 5 milimetrów od nas, a mimo to nie dostrzeże nas! Nie męczcie się, tylko pędźcie co sił w nogach, a gdy wróg was zaatakuje, użyjcie ukrycia i cierpliwie poczekajcie, aż sobie odejdzie, jak gdyby nic się nie stało! Zauważcie, że umiejętność ukrycia działa wyłącznie w nocy (do 6.00), więc jeśli zacznie świtać, spokojnie poczekajcie do kolejnego zmierzchu. Warto rozpocząć od wyruszenia na północny zachód i zabrania znajdujących się tam przedmiotów. Później odbijamy na południe, prowadząc Tyrande przez las, gdzie patrolują straże **(47)**. Za mostem przyłączy się do nas 5 łuczniczek – te również mogą korzystać z ukrycia. Odbijamy na wschód, oglądając cierpliwie walkę nieprzyjaciół i spokojnie zabijając zwycięzców. Warto zrobić zakupy w Sklepie Goblinów. Oglądamy kolejną bitwę, niepostrzeżenie zabieramy opończę inteligencji +3 i korzystamy z portalu. W Fontannie Zdrowia leczymy rany i ruszamy na północ. Teraz będzie trochę trudniej – by nadal się ukrywać, wcześniej musimy zabić zwiadowców wroga – cienie. Róbcie to powoli i w razie potrzeby regenerujcie siły w Fontannie Zdrowia. W okolicy znajduje się też kilka przedmiotów, które przy odrobinie wysiłku można zagarnąć. Kolejny las za nami, ruszamy na wschód. Odbijając nieco na południe, możemy wykraść kamień many i „Księgę zdrowia". Na wschodzie przyłączą się do nas katapulty – warto za ich pomocą zniszczyć drzewa na północy. Dzięki temu zyskamy pomoc ukrytego tam potwora rodem ze Starcrafta – Hydraliska **(48)**! To się nazywa kosmiczny przyjaciel ;) Z jego pomocą uderzamy na bazę na południu – siedzibę nieumarłych. Katapultami cierpliwie niszczymy wszystkie Wieże Duchów **(49)** i spokojnie wkraczamy do osady elfów.







Rozdział trzeci

Przebudzenie Furiona

Główna misja:
1. Furion Stromrage. A) Dostań się na Księżycową Wyspę za bazą orków. B) Zabij pierwotnych strażników. C) Doprowadź Tyrande do Rogu Cenariusa. D) Śpiący Furion Stromrage nie może zginąć.

Ale paskudna sytuacja! Mamy nietypowy limit czasu, mierzony ilością drzew. Ścięcie ostatniego przez Ghule **(50)** oznacza, że nieumarli przedarli się do kurhanu. Według moich obliczeń, mamy tylko 25 minut, więc trzeba się spieszyć. Główną przeszkodą jest baza orków znajdująca się na północnym wschodzie. Nie ma wyboru – musimy ją zburzyć! Szybko rozbudowujemy własną. Możemy przekształcić drzewo życia w drzewo wieków, by zyskać dostęp do nowych ulepszeń w Domu Łowców, a także, by móc stworzyć drzewce wiedzy i rekrutować driady. Chcąc zyskać na czasie, tworzymy małą bazę (drzewiec wiedzy, drzewiec wojny) w południowej części wyspy orków **(51)**. Po rozbiciu ich posterunku możemy leczyć ranne jednostki w pobliskiej Fontannie Zdrowia. Stwórzcie kilku prastarych obrońców, których potem „zasadźcie" jak najbliżej bazy wroga, tuż poza zasięgiem jego Wież Obserwacyjnych. Tworzymy dość silną armię: 3 katapulty, 12 łuczniczek, 3 driady – i uderzamy na bazę wroga. Starajcie się, by główna bitwa rozgrywała się w zasięgu działania naszych prastarych obrońców. Później przesuwamy ich w głąb bazy wroga. Bitwa będzie trudna, zatem w trakcie jej trwania wciąż trenujcie nowe łuczniczki i rzucajcie je na front. Gdy już żaden ork nie będzie nas niepokoił, podążamy na północ. Musimy – kolejno – wyeliminować trzech strażników. Nie będzie to łatwe, bo każdy z nich przyzwie potężne bobołaki **(52)** – dlatego przestrzegam przed zbyt pochopnym atakiem. Nasze siły powinny być identyczne jak te, które wyruszyły z atakiem na bazę orków. Korzystajcie z zatrzymania magii, jaką znają driady – i po każdej potyczce ze strażnikiem leczcie rany przy Fontannie Zdrowia. Róg znajduje się w zachodniej części wyspy.



Rozdział czwarty

Druidzi powstają

Główna misja:
1. Przebudzenie druidów. A) Dostań się do kurhanów. B) Zniszcz bazę spaczonych nocnych elfów. C) Doprowadź Furiona do kurhanów.

Dodatkowe misje:
2. Oszalałe Furbolgi. A) Zabij wodza Furbolgów.
3. Przeklęta polana. A) Zabij ożywieńca śmierci, aby uratować las.

Pomysł ze stałą bazą odpada, albowiem w okolicy są zbyt małe pokłady złota. Nieustannie będziemy przemieszczać nasze drzewa **(53)**. Po napotkaniu kopalni natychmiast ją oplątujemy i zakładamy bazę tymczasową, aż wydobędziemy cały pokład złota. To w pełni przeznaczamy na ulepszenia w Domu Łowców, rekrutację nowych jednostek – i ruszamy dalej. Pierwsza kopalnia znajduje się tuż na wschodzie. Jest to bardzo niefortunnie umieszczone miejsce – dokładnie między bazą orków i nieumarłych. Na szczęście ci walczą ze sobą, dzięki czemu zobaczymy wiele powietrznych potyczek. Niekiedy będziemy atakowani, jednak starożytni obrońcy szybko sobie poradzą z napastnikami. Wyślijcie 5 ogników, by zdobywały drzewo. Po wykorzystaniu zasobów złota przenosimy bazę dalej na wschód, do drugiej kopalni. Jednocześnie musimy uporać się z grupą Furbolgów. Pamiętajcie, że Furion może przyzywać drzewce! By wykorzystać wolny czas, podczas którego będziemy wydobywać złoto, możecie wyruszyć na północny wschód i ubić Furbolgi **(54)**. Cały zasób złota z kopalni przeznaczamy na rekrutację jednostek – głównie łuczniczek, kilka driad i 3 katapult. W ten oto sposób zyskaliśmy pokaźną armię! Podążamy na wschód, niszcząc bazę ludzi. Na jej zgliszczach zakładamy własną, wykorzystując złoto z kopalni. Z większością armii udajemy się na południowy wschód. Las jest przeklęty i roi się tu od nieprzyjaciół – mogą być problemy. Upiory potrafią przejmować nasze jednostki, liczcie się więc z dużymi stratami. By uratować tę okolicę, należy zabić ożywieńca śmierci znajdującego się w południowo-wschodnim narożniku mapy **(55)**. Z jego śmiercią znikną również wszystkie pozostałe paskudztwa. Tradycyjnie po wydobyciu całego złota przeznaczamy je na rekrutację do armii i wyruszamy na długi marsz na wschód. Drogę do kurhanów blokuje baza spaczonych elfów i nie pozostaje nam nic innego, niż ją zniszczyć **(56)**. Na południu odnajdziemy kolejną kopalnię złota, zatem zakładamy ostatnią już bazę. Przeciwnik będzie często nas nękał atakami, więc gdy tylko zdobędziecie 4 katapulty i 20 łuczniczek – ruszajcie do ataku. Przyda się wsparcie ze strony starożytnych obrońców – tych rozstawcie w pobliżu starcia. Gdy ostatnie spaczone drzewo zostanie ścięte, wystarczy doprowadzić Furiona w pobliże kurhanów.



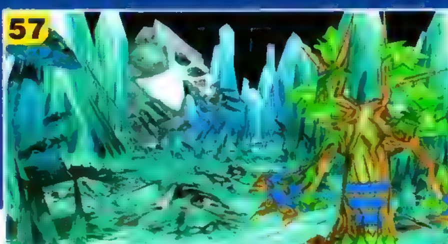
Rozdział piąty

Bracia krwi

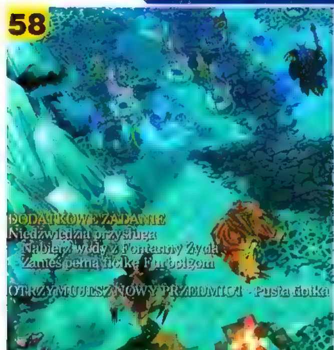
Główne misje:
1. Zbudź druidów. A) Odkryj położenie kurhanów. B) Tyrande Whisperwind nie może zginąć. C) Furion Stormrage nie może zginąć.
2. Uwolnij Illidana. A) Znajdź więzienie Illidana. B) Tyrande Whisperwind nie może zginąć.

Dodatkowa misja:
3. Niedźwiedzia przysługa. A) Nabierz wody z Fontanny Życia. B) Odnieś pełną fiolkę do Furbolgów.

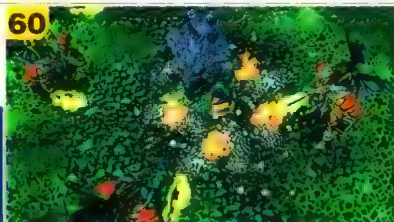
I znów czeka nas penetracja jaskiń. Można ją podzielić na trzy etapy. Pamiętajcie, by używać zdolności druidów szponów (Cyklon) i nieustannie przyzywać Furionem drzewce (rolę drzew pełnią olbrzymie muchomory). Uparcie przemy na południe, eliminując napotkanych wrogów. W połowie drogi do Splugawionego Źródła, na wschodzie, znajduje się ukryty korytarz. By móc się tam dostać, należy Furionem zamienić blokujące drogę muchomory w drzewce. Odnajdziemy tam największą pandę świata :-) Bydlę **(57)** nie jest wcale milutkie, a za to cholernie potężne – blokujcie mu drogę drzewcami i całą armią ostrzelajcie z dystansu. Podążamy na południe, by po dłuższym marszu dotrzeć do legowiska Furbolgów. Fontanna, dokąd mamy

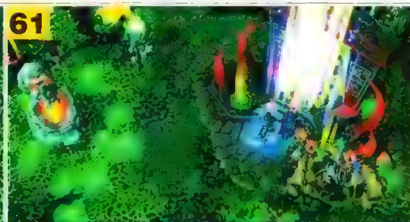


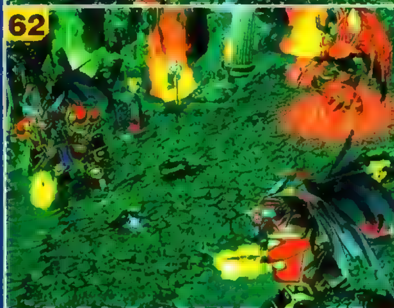
dotrzeć, znajduje się na północnym zachodzie i pilnuje jej grupa silnych jaszczurów. W nagrodę za pomoc futrzakom otrzymamy talizman dziczy, pozwalający przywołać trzy Furbolgi **(58)**. Na południowym zachodzie znajduje się brama – dotarcie do niej oznacza przejście do drugiego etapu zwiedzania jaskiń. Dysponujemy „świeżą" armią, z którą ruszamy na wschód aż do Kręgu Mocy. Korzystamy z magicznego mostu, eliminujemy strażników i ubijamy małe smoki. Później podążamy na północ. Problem – nie wolno nam zabić żadnego z druidów pazurów! Proponuję, by wyruszyć wyłącznie Furionem i nie zwracać uwagi na ataki nieprzyjaciół – uparcie przeć na północ. Gdy dwóch śpiących druidów zablokuje nam drogę, jednego trzeba obudzić, zaatakować i po chwili wyminąć. Na koniec odbijamy na zachód i nie zważając na atak wroga, niszczymy bramę oraz stajemy w Kręgu Mocy. Etap drugi zakończony. Ponownie dowodzimy Tyrande. Sprawnie eliminujemy strażników. Udajemy się na południe i na wschód, a dotrzemy do biblioteki, gdzie odnajdziemy „Księgę wiedzy". Na północy i zachodzie, a także na południu i zachodzie odnajdziemy Kręgi Mocy. Wejście do obu (po kolei) otworzy bramę prowadzącą do zachodniej części labiryntu. Pamiętajcie, by niszczyć umieszczone na podłogach skrzynie – część z nich kryje przydatne przedmioty. Podążamy na zachód – w komnacie południowej przebywają śpiący strażnicy. W sali obok znajdziemy broń zwiększającą siłę naszych łowczyń. Podążamy na północ, uwalniamy więźniów z pobliskich cel i korzystamy z portalu. Dalej, w sali na południu, odnajdziemy goblińskie miny. Podążamy z nimi na północ i rozstawiamy je w komnacie, przez którą przebiegają właśnie strażnicy. Bum i 5 łobuzów, jeden po drugim, ulatuje w zaświaty. Przed nami ostatnia walka – na północy znajduje się Califax wraz z doborową strażą bobołaków **(59)**. Walka z nimi będzie bardzo trudna – to dobry moment, by przywołać na pomoc Furbolgi, co znacznie przeważy szalę zwycięstwa na naszą korzyść. Illidan jest wolny!


58


59


60


61


62

Rozdział szósty

Dziedzictwo ognia i smutku

Główne misje:

1. Czaszka Gul'dana. A) Zniszcz Bramę Demonów pilnującą czaszki. B) Doprowadź Illidana do czaszki Gul'dana.
2. Zniszcz Tichondriusa. A) Zniszcz Tichondriusa.

Uwijamy się niczym w ukropie! Interesuje nas wyłącznie główny cel – bazami nieprzyjaciół i potworami neutralnymi zupełnie się nie przejmujemy. Rozpoczynamy od zapewnienia ochrony własnej bazie, przeciwnicy prędzej bądź później zaczną zaciekle atakować. 4 starożytnych obrońców powinno wystarczyć. Potrzebujemy dużo drewna, więc aż 7 ogników wysyłamy do jego zdobywania. Tworzymy armię, która będzie się składać z 2 druidów pazurów, 7 druidów szponów i przynajmniej 3 katapult. Gdy nasza mała armia będzie gotowa, natychmiast podążamy na północny zachód, kierując się w stronę narożnika mapy. Najlepiej wyruszcie w nocy, dzięki czemu unikniecie potyczek ze śpiącymi neutralnymi potworami. Przebijamy się przez posterunki straży **(60)** zagłady i docieramy w pobliże Bramy Demonów. Jak najszybciej starajcie się ją zburzyć, albowiem cały czas będą przez nią wychodziły nowe jednostki wroga. Już wiecie, po co kazałem zabrać katapulty. :-) Po zniszczeniu bramy **(61)** dobieramy się do czaszki Gul'dana. Nikt nie może się z nami równać! No, może z wyjątkiem Tichondriusa, którego właśnie zamierzamy ubić. Jego siedziba znajduje się w północno-wschodnim narożniku mapy. Łobuz dysponuje bardzo silną ochroną i zapowiada się piekielnie trudna bitwa. Wyruszając na wschód, ubijcie przebywającą na północy silną grupę satyrów – ich lider ma medalion odwagi. Tworząc armię zdolną ubić Tichondriusa, wciąż pamiętajcie o obronie bazy – zawsze powinno znajdować się w niej kilku druidów szponów! Czas na atak. Moja armia liczyła 10 druidów szponów, 3 druidów pazurów, 5 katapult, choć proponowałbym zgromadzić jeszcze większe siły. Plan jest prosty – dwóch druidów szponów powinno czuwać nad zdrowiem naszego bohatera, podczas gry reszta walczy w postaci niedźwiedzia. Druidzi pazurów – za pomocą cyklonu – obezwładniają Tichondriusa i jego osobistych strażników **(62)** do czasu, gdy nasze jednostki wybiją pozostałą ochronę. Tichondriusa atakuje wyłącznie Illiadan – bo tylko on może go zranić. Cały czas wspomagajcie się zaklęciem spalenia many. W przypadku porażki macie dużo czasu, by stworzyć nową armię i raz jeszcze uderzyć na wroga.

Rozdział siódmy

Zmierzch bogów

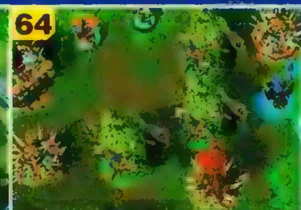
Główna misja:

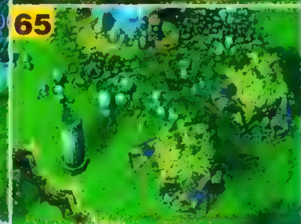
1. Powstrzymaj Archimonda. A) Powstrzymaj Archimonda przez 45 minut. B) Archimond nie może się dostać do drzewa świata.

Super, nareszcie misja, która – na najwyższym poziomie trudności – doprowadza do rozpaczy nawet najlepszych strategów! Śmiertelny pojedynek godny, by zostać finałowym. Cel jest prosty – wytrzymać 45 minut. Jednak by to osiągnąć, trzeba się będzie napocić. Na zachód i południowy wschód od naszej bazy odnajdziemy dwie kopalnie złota. Natychmiast w ich pobliżu stwórzcie drzewce życia i rozpocznijcie ich eksploatację. Równocześnie poślijcie 5 ogników do zdobywania drzewa. Zaczynamy od przemieszczenia wszystkich jednostek do bazy ludzi, która znajduje się na południu. Szybko posyłamy tam również 10 ogników, by stworzyli starożytnych obrońców i kolejne 10 do reperacji i stworzenia zaplecza produkcyjnego – drzewca wiedzy i drzewca wiatru. Nasza armia będzie się składać głównie z druidów szponów (jak najwięcej), 5 katapult i 3 druidów pazurów. W pobliżu bazy, na północy i południowym zachodzie, znajdują się obozowiska Furbolgów i trolli – natychmiast poślijcie tam Tyrande, a zgodzą się przyłączyć. Dodatkowo możemy ich rekrutować w Obozie Najemników – jest to szczególnie zalecane! Ataki wroga będą następować właściwie non stop. Za wszelką cenę i jak najszybciej ubijajcie wrogiego Herosa **(63)** i bez względu na obrażenia niszczcie wozy mięsa, to najsilniejsza broń nieprzyjaciela! Cały czas korzystajcie z umiejętności naszych Bohaterów (szczególnie spadających gwiazd i uspokojenia). Po każdej potyczce leczcie druidami rany. Baza ludzi powinna wytrzymać 15 minut – dłużej raczej się nie uda. Bronimy jej do końca, a gdy się spali – ustawiamy identyczną jak wcześniej obronę, tym razem w osadzie orków **(64)**. Tu, musimy bronić się znacznie dłużej, bo aż 20 minut. Równocześnie ogniki powinny rozpocząć masowe (ponad 10!) tworzenie starożytnych obrońców w pobliżu Fontanny Zdrowia, na południowym wschodzie od naszej bazy, a także w bazie. Gdy osada orków padnie, właśnie tam będziemy się bronili **(65)**. 10 minut powinniśmy wytrzymać, choć nie będzie łatwo. W zanadrzu miejcie eskadrę 10 jeźdźców hipogryfów – gdy Tichondrius będzie zmierzał do bramy, możecie spróbować go zaatakować i choć na chwilę sprowokować do pościgu. Każda sekunda jest na wagę złota! Powodzenia! Możecie mi wierzyć, że film końcowy, a szczególnie humorystyczne scenki przygotowane przez twórców gry warte są, by je zobaczyć.



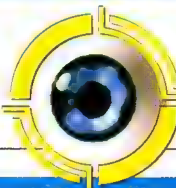
63


64


65



Producent: **Microids**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **strategia**
Wymagania: **PIII 500, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB**
Inne platformy: **nie**



RZUT OKIEM

Zgodnie z obietnicą - przedstawiamy kolejną solucję do gry Warrior Kings. Dziś poprowadzimy do boju dzielną armię pogan. Zapewniam was, że zabawa jest znakomita i dowodzenie znacznie przewyższa to nad wojskami dobra, które poprowadziliśmy do zwycięstwa miesiąc temu! To oczywiste, bo przecież największą radość sprawia bycie „tym złym"! ;-) Będziemy łupić, plądrować i przyzywać potężne demony z zaświatów.

Naszą przygodę rozpoczniemy od misji trzeciej - pierwsze dwie właściwie pozostają identyczne, odsyłam zatem do tekstu w poprzednim numerze. Jedyna różnica jest taka, że w finałowym momencie drugiej misji (Ucieczka do Englii) decydujemy się, by zgładzić barona Ragnara i równamy z ziemią jego dwór. Niestety baron ucieknie i jak się okaże, będzie miało to bardzo daleko idące konsekwencje...

Misja 3

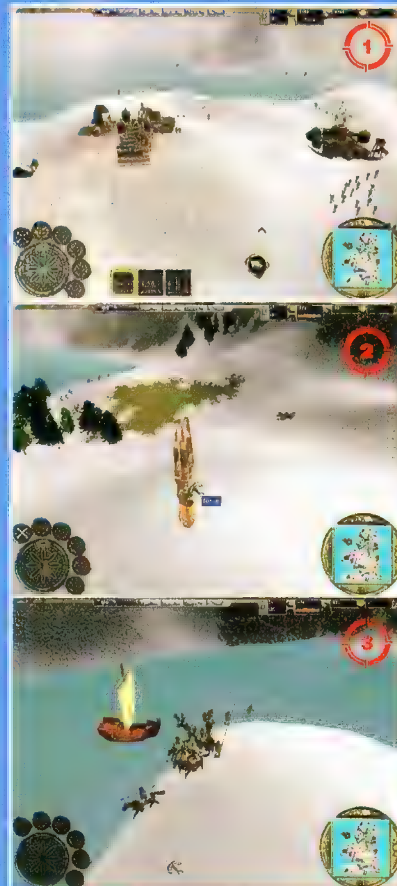
Inwazja na Englię

CELE

1. Obroń swoje ziemie przed najeźdźcami
2. Pokonaj Barona Ragnara
3. Odzyskaj fundamenty z barbarzyńskiego totemu

Główne cele:

1. Obroń własne ziemie przed najeźdźcami.
2. Pokonaj barona Ragnara.
3. Odzyskaj fundamenty z barbarzyńskiego totemu.





CELE

1 Skieruj się do miasta Abodia. Włącz do swojej armii każdego, kogo napotkasz po drodze
2 Uwolnij jeńców
3 Zaokrętuj się i uciekaj do Taryngii

Główne cele:
1. Skieruj się do miasta Abodia, włącz do armii każdego, którego napotkasz po drodze.
2. Uwolnij jeńców.
3. Zaokrętuj się i uciekaj do Taryngii.



Misja 4

Odwrót i przegrupowanie

Rozpoczynamy we wschodniej części mapy. Grupujemy wszystkie jednostki i podążamy na południe, do pobliskiej wioski zielonych. Trzeba się spieszyć, bo z każdą chwilą zmniejszają się zapasy jedzenia. Po rozmowie ze starszym wioski otrzymamy wóz dostawczy (zwiększa skuteczność łuczników), a także zwiadowcę, który poprowadzi nas do brodu pozwalającego przejść na stały ląd. W pobliżu przejścia znajduje się dwóch konnych wroga, którzy – gdy tylko nas zobaczą – pognają zaalarmować pobliski garnizon. Spróbujcie ich ustrzelić, choć szanse na to są minimalne. A niech skurczybyki uciekają! Po chwili powrócą z „kumplami”, dlatego musimy przygotować się na ich odparcie. Rozstawiamy łuczników w dwóch grupach, między którymi ustawiamy wóz dostawczy (przypominam, że klawisz F1 ukazuje zasięg jego oddziaływania). Równocześnie gnamy Artosem na zachód, do pobliskiego obozu – przebywająca w nim grupa konnicy zechce się przyłączyć – w ten sposób zdobyliśmy obstawę dla łuczników. Z taką armią powinniśmy bez trudu wybić konnicę wroga, która lada chwila powinna na nas runąć. Udajemy się na zachód, następnie na północ, omijając szerokim łukiem obóz nieprzyjaciela. Naszym następnym celem jest znajdujące się na południowym zachodzie więzienie (2). Szybko przechodzimy do ataku. Za pomocą łuczników wycinamy włóczników wroga, a konnicą staramy się przebić i wyeliminować jego strzelców. Po zburzeniu więzienia przyłączą się do nas kolejne jednostki. Ponownie wyruszamy na północ i rozstawiając łuczników na najwyższym ze wzgórz, spokojnie wycinamy przebywające w dolinie rycerstwo nieprzyjaciela. Droga do miasta Abodia (1) jest już właściwie wolna – pozostanie nam już ostania potyczka tuż przed jego murami, a przy tak doskonale wyszkolonych łucznikach nie będzie to żaden kłopot. Artosem wkraczamy do miasta i udajemy się na rozmowę z jego przywódcą. Niestety ten nie może nam zbytnio pomóc, ofiaruje wyłącznie oddział kawalerii i statki, które niedługo powinny przybić do portu. Czas na wielką ucieczkę – z wszystkimi siłami podążamy na zachód w kierunku portu (3). Niestety nieprzyjaciel postara się o gorące pożegnanie – do portu wyruszyła jego ostatnia armia składająca się z dużej ilości rycerzy oraz konnych łuczników. Pomysł jest taki jak zawsze – rozstawiamy łuczników na wzgórzu, starając się nimi wybić jak najwięcej jednostek rycerstwa. Część konnicy pozostawiamy jako ochronę strzelców, a częścią próbujemy zaatakować od flanki konnych łuczników nieprzyjaciela. Statki powinny przypłynąć lada moment, więc jeśli nie uda się wam pokonać nieprzyjaciela, starajcie się chociaż doprowadzić na okręt Artosa. Mimo że znacznie przyjemniej będzie opuszczać tę krainę jako zwycięzca!



Misja 5

Taryngijska głusza

Główne cele:
1. Sprzymierz się z jednym ze szlacheckich rodów Taryngii
2. Przygotuj zasadzkę na armię imperium - i zniszcz ją
3. Odprowadź wiedźmę do jej świętego gaju
4. Zaprowadź pięciu wieśniaków do martwego drzewa
5. Zniszcz inne rody.

Cele

1 Sprzymierz się z jednym ze szlacheckich rodów Taryngii

2 Przygotuj zasadzkę na armię Imperium i zniszcz ją

3 Odprowadź wiedźmę do jej świętego gaju

4 Zaprowadź pięciu wieśniaków do martwego drzewa

Kolejna bardzo przyjemna, choć dość długa misja. Zaczynamy na zachodzie i musimy wędrować aż na drugi koniec mapy (1). Ruszamy zatem szybko na wschód, rozbijając po drodze mały oddział imperium. Robimy małą przerwę i podążamy wyłącznie lasem na północ. Na pobliskim wzgórzu napotkamy wiedźmę, która poprosi nas o pomoc w dojściu do świętego gaju (3). Skoro i tak udajemy się na wschód, to czemu [illegible] mielibyśmy jej nie pomóc? Dodatkowo przyłączy się do nas grupa demonów, które będą służyły Artosowi jako ochrona. Wracamy wraz z wiedźmą do wojska i brygadą podążamy na wschód. Tuż przed wejściem do lasu znajduje się kilka domostw. Mieszkający w nim zbójcy zaoferują nam układ - my im oddamy połowę żywności, za co oni pozwolą naszym wojskom bezpiecznie przejść przez las. Szaleńcy, chyba nie wiedzą, do kogo mówią! My nie płacimy nikomu haraczy, [illegible] na drzewo! Tuż po wkroczeniu do lasu zostaniemy zaatakowani przez barbarzyńców - widać, ich groźby nie były bezpodstawne. Wyeliminowanie ich zajmie chwilkę - rozejdźcie [illegible] po lesie, by szybciej wybić łuczników wroga. Równocześnie ze wzgórza na północy [illegible] na nas oddział rycerzy [illegible] - [illegible] łuczników, bo mogą być kłopoty! Przechodzimy przez las i odbijamy na północ - między wzgórzami znajduje się gaj, dokąd mamy doprowadzić wiedźmę (3). W nagrodę [illegible] gaj, jak i magiczny krąg, w którym napotkaliśmy wiedźmę, przejdą na naszą własność. Dostaniemy również zadanie - doprowadzić pięciu wieśniaków do martwego drzewa na południowym zachodzie (4). Pożniej warto je wykonać, bowiem poświęcając życie pięciu [illegible], w zamian otrzymamy całkiem silną armię złożoną z [illegible]. Tymczasem z całą armią kierujemy się na południowy wschód i równamy z ziemią ostatni obóz imperium. Przed nami kluczowy dla rozgrywki wybór. W okolicy znajdują się siedziby dwóch rodów (1). Na północy siedzibę mają [illegible], którzy znajdują się na wysokim poziomie technicznym, zaś na południu pomarańczowi - ci czczą pogańskich bogów. Nie trudno zgadnąć, iż sprzymierzymy się z tymi drugimi. Poczekajcie jednak chwilę, bo gdy tylko wybierzemy jeden z rodów, przedstawiciele drugiego wypowiedzą nam wojnę.

Warto zatem troszkę [illegible] (1). Całą armię przemieszczamy na południe i [illegible] wewnątrz osady niczego nie przeczuwających [illegible]. Artosem zaś udajemy się na północ, do miasta pomarańczowych i [illegible], że zdecydowaliśmy się stanąć po ich stronie. Gdy osada przejdzie na naszą własność, równocześnie wydajemy rozkaz wojskom do ataku na [illegible]. To będzie prawdziwa masakra! [illegible] Kolejne zadanie wykonane. Szybko wracamy z wojskiem do wioski - ostatni przeciwnik może zaatakować lada chwila! Przystępujemy do rozbudowy osady. Standardowo 15 wieśniaków zbiera żywność, i 15 - ścina drewno. [illegible] ciężkim pługiem, co [illegible] efektywność pracy wieśniaków. Równocześnie tworzymy armię, z którą zaatakujemy nieprzyjaciela. W jej skład powinna wejść spora grupa łuczników (ok. 25), wyposażonych w [illegible] i wspierających ich ciężką kawalerię (ok. 15). [illegible] kawalerię, ale też kosztowne [illegible]. Ruszamy na zachód, [illegible] i łucznikami podpalamy [illegible] i [illegible], aż wszystkie [illegible] wroga. Nadal [illegible] na zachód, [illegible] wojsko i [illegible] na główną [illegible] drewna, więc [illegible] łucznikami [illegible] przyjaciela. Zniszczenie [illegible] (5) [illegible] z pokonaniem ostatniego rodu i wypełnieniem zadania. Czas na [illegible] zasadzkę na armię Imperium. To jest [illegible], zatem nie ma co ryzykować konfrontacji na otwartym terenie. Na przygotowanie [illegible] jeszcze chwilka, więc warto wytrenować kolejną grupę łuczników - [illegible] na to wszystkie surowce. Ustawiamy naszych strzelców na wzgórzach w centrum mapy - nieprzyjaciel chcąc dojść [illegible] będzie musiał podążać tą drogą (2). Teraz wystarczy cierpliwie czekać i [illegible] ciężką kawalerię oraz [illegible] nieprzyjaciela. [illegible]



Misja 6

Podstępne Sukkubusy

Główne cele:

1. Porozmawiaj z baronem Guido.
2. Przekrocz orlą przełęcz.
3. Sprzymierz się z jednym z braci Viricundi.
4. Odzyskaj „Czarny Wiedźmiarz", przechowywany w sanktuarium u Sybilli.
5. Uwolnij jeńców.

Bardzo długa i niespotykanie trudna misja. Kluczem do jej ukończenia jest cierpliwość, więc proszę, byście się w nią uzbroili. ;) Najtrudniejszy będzie początek - trzeba go dobrze rozegrać. Z całą armią podążamy na wschód i rozstawiamy ją na wzgórzu, w niedużej odległości od umocnień orlej przełęczy (**2**). To tędy będą nadchodzić ataki wroga i to niestety bardzo często. Do kwestii obrony jeszcze wrócimy, a teraz zajmijmy się najważniejszym, czyli ekonomią. Potrzeba nam będzie bardzo dużo surowców, dlatego aż 30 wieśniaków powinno zbierać żywność i tyle samo ścinać drzewo. Szybko wybudujcie 6 sklepów - złoto okaże się niezbędne. Następnie na wzgórzu budujemy fort i święty gaj. Po stworzeniu wiedźmy stawiamy magiczny krąg, koniecznie jak najbliżej fortu. Teraz możemy rozpocząć trening zabójczych wręcz istot - Sukkubusów! To one są kluczem do wygranej w tej misji. Dzięki zaklęciu uwiedzenia, każda trafiona nim jednostka wroga przejdzie na naszą stronę! I tak jak na początku ataki wroga były naszym największym nieszczęściem, teraz będziemy oczekiwać ich z wytęsknieniem! Wystarczy zbliżyć się doń, rzucić uwiedzenie i po krótkim czasie skompletujemy całkiem sporą armię! Najcenniejszym nabytkiem i jednocześnie bardzo łatwym celem okażą się katapulty wroga - po zdobyciu ich ok. 10 zniszczenie pobliskich wież oraz bramy zajmie dosłownie chwilkę! To jednak jeszcze nie koniec zalet Sukkubusów. Posyłamy pięć tych przecudnych demonic do miasta czerwonych (**1**), położonego na północnym wschodzie. Jedna z nich powinna skupić na sobie uwagę przebywającego tam biskupa i wyciągnąć go poza mury miasta. Teraz cztery pozostałe mogą przedostać się do posiadłości barona, by z nim „porozmawiać". Po pierwszej „konwersacji" dostaniemy grupę włóczników, po drugiej - oddział rycerzy, po trzeciej wdzięczny Guido ofiaruje nam katapulty, by wreszcie po „rozmowie" z czwartym Sukkubusem oddać całe miasto! Prawda, że to bardzo miło z jego strony? Jednocześnie przestrzegam - takie rzeczy zdarzają się nie tylko w grach, ale również w świecie realnym! (Kiedyś spotkacie kobietę, której będziecie skłonni oddać wszystko, nawet komputer. ;-) To się nazywa miłość!) ;-) No, ale wróćmy do naszej rozgrywki. Ponieważ ataki wroga są już niegroźne, a wręcz zalecane, spokojnie i maksymalnie rozbudowujemy wioskę. Koniecznie postawcie świątynię księżyca, by po dokonaniu odpowiednich badań móc przywoływać w magicznym kręgu bestie piekielne. Te są odpowiednikiem katapult, ale dysponują od nich o wiele większym zasięgiem. Pamiętajcie, by przed nimi zawsze kroczyli zwiadowcy, dzięki czemu będą mogły w pełni wykorzystać możliwości ataku z dystansu. Na południu znajduje się mała wyspa, gdzie mieszka wynalazca. Można się do niej dostać bez statku - wystarczy kroczyć brodem. Posyłamy tam Artosa - dzięki rozmowie z naukowcem możemy budować kuźnie i wynaleźć wiele technologii zwiększających siłę naszych jednostek. Opracujcie wszystkie, które odnoszą się do lekkiej piechoty (łucznicy), lekkiej kawalerii (konne łuczniczki) i ciężkiej kawalerii (jeźdźcy). To jednocześnie tłumaczy, z jakich oddziałów będzie złożona nasza armia! Najwyższa pora ruszyć do ataku. Za pomocą katapult i bestii piekielnych niszczymy bramę i przekraczamy orlą przełęcz (**2**). Na gruzach wznosimy własne fortyfikacje - mury, bramę i fort, który wypełniamy jednostkami. Dodatkowo w pobliżu trzymajcie kilka jednostek Sukkubusów lub jeźdźców do niszczenia katapult. Ataki wroga wcale nie ustaną, a my z całą armią wyruszamy z ofensywą. Kolejnym zadaniem jest sprzymierzenie się z jednym z braci Vericundi (**3**). Jest to identyczna sytuacja jak ta w misji poprzedniej - gdy tylko jeden z nich zostanie naszym sprzymierzeńcem, drugi wypowie nam wojnę. I znów









wykorzystamy moment: na razie obaj są neutralni, ustawimy zatem wszystkie siły w pobliżu miasta jednego z braci, by móc natychmiast rzucić je do ataku. Jako sprzymierzeńców wybrałem zielonych pogan na wschodzie - oznacza to więc, że podążamy armią na południe. Rozstawiamy katapulty i bestie piekielne tuż przed murami miasta, a ciężką konnicą obstawiamy bramę. Gdy tylko Artos rozpocznie rozmowę, w wyniku której sprzymierzymy się z zielonymi, przystępujemy do bombardowania zamku technologicznego. Gdy ten runie, zadanie zostanie wykonane. Nie ma sensu dobijać fioletowych - szkoda naszego wysiłku, proponuję pospiesznie się wycofać w kierunku zachodnim. Z przymierza Vericundi nie odniesiemy tylko jednej korzyści - dowiemy się, że w więzieniu, znajdującym się w mieście (**5**), przebywa grupa doborowych wojowniczek, a te po uwolnieniu przyłączą się do nas. Nie jest ich wiele, ale zawsze coś. Czas na ostateczne starcie - zbieramy całą armię i uderzamy na Sybille (**4**) od wschodu (z resztą innej drogi nie ma). ;-) Nasze oddziały rozstawiamy w pobliżu opuszczonej osady koczowników. Plan jest prosty - katapultami i bestiami musimy zniszczyć wszystkie wieże, bramy i fortece, które blokują drogę do świątyni. Tuż za naszą ciężką artylerią powinni stać łucznicy, którzy będą natychmiast eliminowali wybiegające z miasta jednostki. Zwróćcie na to szczególną uwagę, bo jeden niezauważony wypad ciężkiej kawalerii wroga może natychmiast pozbawić nas wszystkich machin, a ich odbudowa jest niezwykle kosztowna oraz czasochłonna. W odwodzie trzymajcie kilka Sukkubusów, bo głupi przeciwnik wciąż będzie wysyłał machiny oblężnicze w kierunku naszego miasta (!) - opłaca się przyjąć ten prezent. Warto też wybudować w pobliżu magiczny krąg i nieustannie tworzyć nowe bestie piekielne - tych nigdy za dużo, a im więcej, tym szybciej miasto zostanie zniszczone. Po rozbiciu bram i pobliskich fortów wkraczamy do miasta. Wcześniej zniszczcie jednak więzienie (**5**) - można to zrobić zza rzeki. Dzięki temu posiądziemy mały oddział, jaki znajduje się w mieście wroga - i będziemy mogli zaatakować go z dwóch stron. Czas na miażdżące uderzenie. Wprowadzamy bestie do miasta wroga i bez zbytniego przeciągania atakujemy świątynię (**4**). Wszystkie nasze jednostki również wprowadzamy w obręb murów jako wsparcie lub jako mięso armatnie, które odciągnie uwagę obrońców od ciężkiej artylerii. 10 bestii piekielnych jest w stanie zniszczyć świątynię w czasie krótszym niż minuta! „Czarny Wiedźmiarz" jest nasz!

Misja 7

Rekrutacja pogan

Główne cele:

1. Rozbuduj własną obronę, utrzymaj wodza przy życiu.
2. Zbadaj wyspę, poszukaj wsparcia w mieście.
3. Ochroń wiedźmę i uciekni przez portal.
4. Osłab Behemota.
5. Skłoń wiedźmę do okiełznania bestii.
6. Pokonaj wojowników ze Sken.

Cele

1 Rozbuduj swoją obronę. Utrzymaj wodza przy życiu

2 Zbadaj wyspę. Poszukaj wsparcia w mieście

3 Ochroń wiedźmę i uciekny przez portal

4 Osłab Behemota

6 Pokonaj wojowników ze Sken





Misja 8

Zabić biskupa!

Główne cele:
1. Zniszcz karmazynową wieżę
2. Pozabijaj barbarzyńców



Będzie trudno, będzie długo, będzie ciekawie! Najtrudniejsza jak do tej pory misja wymaga bardzo starannego przemyślenia. Zaczynamy z miastem położonym w południowo-wschodnim narożniku mapy. Po pierwsze, rozbudowujemy wioskę. 20 farm i 25 drwali to niezbędne minimum. Od północy będziemy nękani atakami armii biskupa (żółci). Cały czas na straży naszego miasta powinna stać grupa przynajmniej 20 łuczników i 10 jeźdźców, gotowych błyskawicznie zniszczyć katapulty nieprzyjaciela. Równocześnie tworzymy drugą armię i z tą wyruszymy na akcję zaczepną. Od zachodu co pewien czas, małymi grupkami nacierają barbarzyńcy. Pora ostatecznie rozwiązać ten problem. Podążamy na zachód - do małej wioski. Jej mieszkańcy poproszą o pomoc - wybicie barbarzyńców, których główna baza znajduje się tuż na północy (**2**). Nie będzie to wcale takie proste, zatem armia musi być dość liczna. Ja wystawiłem 30 łuczników i mimo to odniosłem całkiem spore straty! Zaczynamy od zniszczenia wież strzelniczych - kilka celnych strzałów i czekamy, aż spłoną. Teraz powoli przesuwamy się na północ, wystrzeliwując wszystkie jednostki nieprzyjaciela. Ten dysponuje sporą liczbą łuczników, więc dobrym pomysłem będzie ściągnięcie do pomocy kilkunastu konnych. Zalecam również cierpliwość - nieprzygotowany atak będzie kosztował was wielu poległych! Po zabiciu ostatniego z barbarzyńców mieszkańcy okolicznej wioski zechcą się do nas przyłączyć. Natychmiast rozkażcie wozom, by rozwoziły surowce do naszego dworu - i poślijcie kolejnych 10 wieśniaków do ścinania drzew, których w tej okolicy jest sporo. A skoro już jesteśmy przy czynniku ekonomicznym: koniecznie wybudujcie kilka młynów i tartak - znacznie zwiększy to szybkość zdobywania surowców. Po rozprawieniu się z barbarzyńcami planujemy następny atak, tym razem na siły biskupa. Wyruszamy na pierwszy z posterunków, znajdujący się na północy – stąd regularnie wyruszają jednostki wroga, by łupić nasze ziemie. Nasza armia powinna się składać przynajmniej z 5 bestii piekielnych oraz dużej liczby łuczników (najlepiej konnych), za pomocą których wyeliminujemy nacierające z obozu jednostki kawalerii. Zniszczenie miasta potrwa chwilę, starajcie się zrobić to bardzo dokładnie, burząc wszystkie budynki, gdzie przeciwnik może rekrutować nowe oddziały. W ten sposób ostatecznie zakończą się ataki nieprzyjaciela na nasze ziemie! Nim ruszymy do dalszej ofensywy, warto posłać Artosa do wioski zielonych, która znajduje się na północnym zachodzie, w centrum mapy. Ci poproszą o 200 sztuk żywności, która pozwoli im przetrwać zimę. Dla nas to żaden wydatek, więc możemy ją ofiarować. Chwilowo nie otrzymamy za to żadnej zapłaty. Na północnym wschodzie znajduje się opactwo, a dostępu doń broni grupa rycerzy zakonnych. Po ich ubiciu możemy porozmawiać z mnichami. W zamian za ofiarowanie wiosce żywności otrzymamy od nich wskazówki na temat rozmieszczenia sił wroga. Choć mówiąc prawdę, na nic się nam one nie przydadzą. ;-) Na południe od wioski zielonych znajduje się kilka rybackich chat. Za 20 sztuk złota możemy odkupić od wieśniaka łódź. Za jej pomocą popłynąć na wschód, na wyspę czarnoksiężnika, gdzie odnajdziemy pentagram przyzywania. Uważajcie, albowiem może zbliżyć się do niego bez uszczerbku na zdrowiu wyłącznie jedna jednostka! „Ta, która nie chodzi po ziemi", czyli wiedźma. W ten sposób pentagram przejdzie na naszą własność, a jest o co zabiegać, bowiem możemy w nim przywołać najpotężniejsze w grze demony: behemoty, demony żółciowe i demony pajęcze! Mówiąc prawdę, to tylko te ostanie opłaca się trenować, bo innych nie można zaokrętować na statku i przewieźć na stały ląd! A już najlepiej zrobicie, niszcząc pentagram (!), odzyskując część surowców i budując nowy, położony jak najbliżej frontu walki. Wcześniej należy postawić również świątynię księżyca, tak czy siak na pewno jest to wydatek, który się opłaca. ;) Pamiętajcie też, by wybudować kuźnię i opracować w niej większość technologii. No dobrze, zaplecze ekonomiczne mamy już w pełni rozwinięte, pora na zdecydowaną ofensywę. Podążamy z armią wzdłuż brzegu jeziora na zachód i od południa atakujemy kolejny obóz biskupa. Plan działania jest identyczny jak poprzednio i można go streścić w dwóch słowach: bestie piekielne. Piekielnie dużo bestii! ;-) Dodatkowo możecie przyzwać kilka behemotów i z satysfakcją oglądać, jak kroczą naprzód, niszcząc każdy napotkany budynek w zaledwie kilka chwil! Dokładnie niszczymy obóz, nie zapominając o wiosce i wieśniakach, którzy się w niej znajdują. Uzupełniamy straty i przygotowujemy się do ostatecznego szturmu, tym razem już na główne miasto biskupa (**1**). Oprócz bestii potrzebna nam będzie bardzo liczna grupa łuczników (ok. 50) i ciężkiej kawalerii (ok. 15), albowiem armia - znajdując się w pobliżu miasta - jest niezwykle silna i w kilka chwil wybije nasze bezcenne bestie. Szczególnie uważajcie na inkwizytorów, albowiem ci zadają olbrzymie obrażenia demonom (ponad 200 punktów!) - ustrzelcie ich za wszelką cenę! Kierujemy się na zachód wzdłuż murów miasta, niszcząc dwie najbliższe wieże. Teraz pozostaje nam rozbić bramę i od południa wkroczyć nieznacznie do miasta. Stąd możemy już rozpocząć bombardowanie głównego celu - karmazynowej wieży. I tak jak to było dwie misje wcześniej, 10 bestii piekielnych poradzi sobie z tym zadaniem w minutę. Żegnaj, biskupie, my, poganie, zupełnie cię nie potrzebujemy!

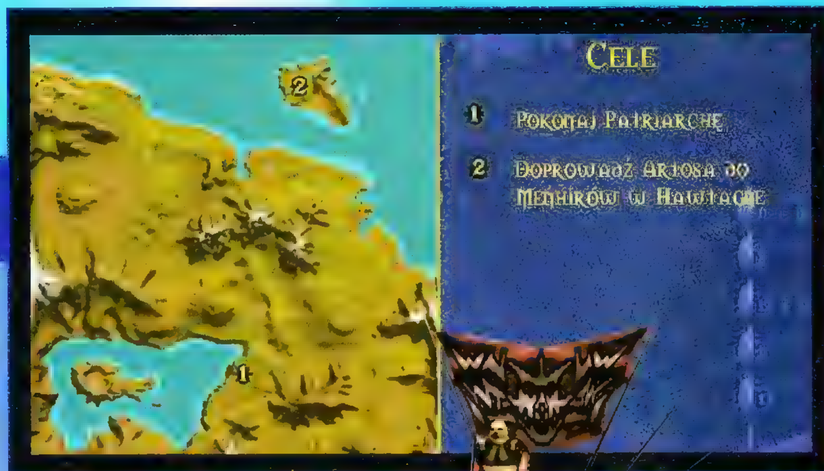


Misja 9

Najemnicy patriarchy

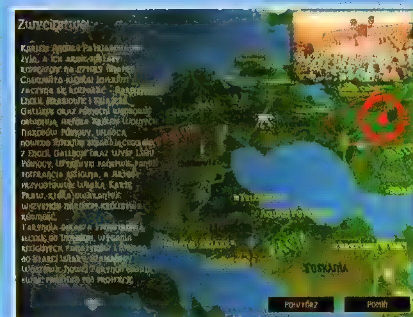
Główne cele:
1. Pokonaj patriarchę.
2. Doprowadź Artosa do menhirów w Hawtagne.

Przed nami wielki finał! I jak na finał przystało, ostatnia misja jest najdłuższa i najtrudniejsza. Zaczynamy z dobrze rozbudowanym miastem położonym w północno-zachodniej części mapy. Mimo wszystko musimy zadbać o kwestię ekonomiczną. 30 wieśniaków posyłamy do uprawy pól, a drugie tyle do ścinania drzewa. W mieście koniecznie musimy postawić przynajmniej 6 nowych sklepów, kuźnię, świątynię księżyca i hal wojowników. Ataki wroga będą początkowo nadciągać wyłącznie ze wschodu – przesmykiem, którego broni nasz fort. Trzeba jednak wzmocnić jego obronę i to bardzo szybko. Na północ od naszego miasta znajduje się świątynia wiedzy tajemnej. Gdy poślemy tam Artosa, zostanie nam zlecone zadanie - odwiedzenie menhirów (**2**) znajdujących się na wyspie na północnym wschodzie. W pobliskim porcie szybko budujemy flotę wojenną: 8 statków korsarskich - i wyruszamy w kierunku wyspy, by zatopić przebywające tam okręty wroga. Warto się pospieszyć, bo od strony morza co pewien czas będą nas nękać najazdy barbarzyńców. Jeśli szybko spalimy ich port, przynajmniej ten problem wyeliminujemy. Potrzebne do budowy statków materiały można uzyskać, niszcząc część naszego miasta (domy, mury, właściwie całą zachodnią dzielnicę). I najważniejsza sprawa - pod żadnym pozorem nie możecie sobie pozwolić, by przeciwnik zniszczył nasz port - drugiego nie da się wybudować, a całe zadanie szlak trafi! Ładujemy Artosa na pokład Kogi i przewozimy na wyspę. Po zbliżeniu się do menhirów musimy wybić pilnujących ich wojowników słońca i sukkubusa. W nagrodę uzyskamy możliwość wybudowania ołtarza ofiarnego. Za 400 jednostek żywności będziemy mogli przywołać w nim demona Abaddona. Jest to najsilniejsza w grze jednostka, zdolna samodzielnie zniszczyć całe miasto nieprzyjaciela! Niestety nie można jej kontrolować - sama wybiera sobie cele, a niekiedy wędruje w zupełnie innym kierunki, niż byśmy tego chcieli. Drugim minusem jest to, że przywoływanie Abaddona trwa niezwykle długo i by proces ten przyspieszyć, należy składać na ołtarzu wieśniaków. Aby uzyskać demona w trybie ekspresowym, należy zabić ich ponad 50. I mimo że stworzenie Abaddona kosztować nas będzie blisko 3000 jedzenia, warto weń zainwestować, z resztą przekonacie się o tym sami! Nasz przeciwnik również może przywołać specjalnego tytana - w tym przypadku będzie to archanioł miecz boży. Jest on równie silny jak Abaddon i niestety będziemy musieli go pokonać! Nieprzyjaciel stworzy go po blisko 2h gry, zatem jest dużo czasu, aby się na ten atak przysposobić. Najwyższa pora przygotować armię. Mimo że chwilowo nie ma takiej potrzeby, stwórzcie silną flotę, w skład której wejdzie 8 statków korsarskich - i umieśćcie ją w północno-wschodnim narożniku mapy. Niedługo powinny nadpłynąć tędy zawodowa armia imperium, dowodzona przez Karlema. Powinno się wam udać ją zatopić, nim wojska dokonają desantu na jedną z plaż i ruszą do ataku. Zaoszczędzi to wielu kłopotów, bo siły wroga są ogromne! Teraz zajmijmy się przygotowaniem ataku. Nasza armia powinna się składać z dużej liczby bestii piekielnych, kilku demonów żółciowych, kilku pajęczych demonów (doskonałe do atakowania jednostek w dużej grupie), blisko 30 wojowniczek świtu i 30 jednostek ciężkiej kawalerii. Podążamy na wschód, niszcząc pierwszy z posterunków wroga. Najlepiej stwórzcie do pomocy Abaddona - okaże się pomocny. Uzupełniamy straty, odbijamy na południe i burzymy fort znajdujący się na wzgórzu, eliminując również wszystkie pobliskie jednostki. Na południowym wschodzie kolejny obóz wroga. Tym razem będzie nieco trudniej, bo siły w nim przebywające są niezwykle liczne.



Po raz kolejny kluczem okaże się cierpliwość - nie atakujcie, dopóki nasze jednostki nie będą w pełni wyleczone i przygotowane do bitwy! Poczekajcie też na Abaddona! Po zrównaniu z ziemią wszystkich znajdujących się w obozie zabudowań, po raz kolejny uzupełniamy straty (a być może od nowa tworzymy armię) i kierujemy się na południe. W okolicy farm czai się oddział arkebuzerów i łuczników niebiańskich - najłatwiej zaatakować ich dużą grupą konnicy lub z dystansu wytłuc za pomocą piekielnych bestii (choć trwa to dość długo). Jeśli chcecie, możecie zniszczyć miasto, które znajduje się z lewej strony - choć w niczym nam to szczególnie nie pomoże. Odbijamy na zachód i palimy następny obóz wroga na wzgórzu. Po raz kolejny wykażcie się cierpliwością, w czasie gdy piekielne bestie będą go ostrzeliwać. Lepiej nie rzucać do ataku innych jednostek, bo oznacza to duże straty. No, w ostateczności można posłać kilka behemotów. Wciąż kierujemy się na zachód - przed nami wioska nieprzyjaciela - można ją spalić, ot tak, dla relaksu! ;-) Za chwilę jednak nie będzie już tak łatwo - tuż przy wzgórzach znajdują się bowiem dwie fortece z pełną załogą w postaci arkebuzerów. I o ile łucznicy nie są w stanie zrobić naszym bestiom krzywdy, o tyle ci strzelający prochem, łobuzy, już tak! Ponieważ fortece mają olbrzymi zasięg działania, bez strat własnych się nie obędzie. Atakujcie dużą grupą, złożoną przynajmniej z 10 bestii piekielnych i 5 behemotów. Abaddon również jest mile widziany. ;-) Gdy uda się wam zniszczyć fortece i zabić arkebuzerów, jesteście już o mały krok od zwycięstwa. Niszczymy bramę i rozpoczynamy regularny ostrzał miasta. To wypełniają łucznicy, dlatego do ataku należy posłać wyłącznie bestie, demony i behemoty. Uwaga na inkwizytorów - tych zabijamy w pierwszej kolejności! Przed nami ostateczne starcie - nietrudno będzie znaleźć patriarchę. Jest on niezwykle wytrzymały (800 punktów życia) i odporny na ciosy, dlatego zostawcie go na sam koniec. Teraz wystarczy rzucić do ataku wszystkie jednostki, jakie posiadamy - któraś z nich na pewno zada mu śmiertelny cios. Wystarczy uzbroić się w cierpliwość, a zwycięstwo będzie nasze! Na tym kończy się przygoda z Warrior Kings. Mam nadzieję, że bawiliście się przynajmniej w połowie tak dobrze jak ja. Wszystkich tych, którzy nadal nie mają dość, zachęcam do gry w trybie multiplayer – ta jest przynajmniej 10x ciekawsza od kampanii. W końcu nie ma to jak dokopać żywemu przeciwnikowi! I tym optymistycznym akcentem pozwolę sobie zakończyć





(PC) Disciples II: Dark Prophecy

W czasie gry wciśnij Enter, wpisz jeden z kodów i wciśnij Enter:

moneyfornothing - 9999 many i złota
borntorun - przywraca pełne punkty ruchu drużynie
help! - leczy drużynę
wearethechampions - wygrywasz misję
loser - przegrywasz misję
herecomesthesun - ukazuje mapę
paintitblack - ukrywa mapę
anotherbrickinthewall - znowu budujesz budynki w stolicy
givepeaceachance - pokój ze wszystkimi
badtothebone - wojna ze wszystkimi
cometogether - przymierze ze wszystkimi
jump - członkowie drużyny dostają XP-ki
stairwaytoheaven - członkowie drużyny dostają poziom
kody o nieznanym działaniu: lifeisacarnival, allalongthewatchtower, invisibletouch, letsdothetimewarpagain

Pełna mapa? Dzięki tipsom możesz ją mieć już od samego początku.

(PC) PacMania II 3D v1.0

Kody do poziomów

Tryb Classic
05 - labyrinth
10 - qwerty
15 - happiness
20 - goodluck
25 - fortune

Tryb Pacmania
05 - excellent
10 - uncommonly
15 - idey
20 - fantasy
25 - perfectly

Dzięki kodom do poziomów możesz rozpocząć grę od dalszych planszy.

(PC) Neverwinter Nights

[illegible]

[illegible]

Debug Mode=1

[illegible]

Single Player Enforce Legal Characters=0
Single Player ItemLevelRestrictions=0

[illegible]

SetAge (nowa wartość) - [illegible]
SetAttackBase (nowa wartość) - [illegible]
SetSTR (nowa wartość) - [illegible]
SetCHA (nowa wartość) - [illegible]
SetCON (nowa wartość) - [illegible]
SetDEX (nowa wartość) - [illegible]
SetINT (nowa wartość) - [illegible]
dm_givelevel (nowa wartość) - [illegible]
SetAppearance (nowa rasa) - [illegible]
ModSaveFort (nowa wartość) - [illegible]
ModSaveReflex (nowa wartość) - [illegible]
ModSpellResistance (nowa wartość) - [illegible]
ModSaveWill (nowa wartość) - [illegible]
Change Wisdom: SetWIS (nowa wartość) - [illegible]
Flying Cows: dm_cowsfromhell - [illegible]
dm_givegold (liczba) - [illegible]
dm_mylittlepony - [illegible]
dm_god - [illegible]
dm_heal - [illegible]
GetLevel (nowa wartość) - [illegible]
GiveXP (liczba) - [illegible]

Uwaga! [illegible]

(PC) Warrior Kings

Save gry to plik tekstowy - zatem możesz go edytować dowolnym edytorem tekstu, np. Wordpadem.

Wybierz Edycja=>Szukaj i w okienku wpisz: MOTHER. Od tego miejsca - mniej więcej w promieniu 10 linijek powyżej i poniżej, powinniście znaleźć słowa:
FOOD xx
WOOD xx
GOLD xx

Gdzie naturalnie zamiast xx podane są wartości jedzonka, drewna i kasy. Zmieńcie je na takie, jakie uznacie za słuszne (np. 1 000 000), zgrajcie plik, uruchomcie grę :). [Warto jednak wcześniej wykonać kopię tego pliku, gdyby się okazało, że za bardzo namieszaliście.]

Duże siły zbrojne wymagają sporych nakładów finansowych - ale to nie problem. ;)



(PC) The Italian Job

Odblokowanie Lamborghini Miura
Wystarczy ukończyć grę, a wóz będzie dostępny w trybie free ride.

Londyn - usunięcie uszkodzeń
Jedź na junkyard i zlokalizuj stojący obok wjazdu czerwoniutki samochód. Wystarczy, że przejedziesz nim dookoła junkyardu, a pojazd, którym tu przyjechałeś, zostanie naprawiony.

Wóz w nie najlepszym stanie? Na szczęście można go łatwo naprawić.

(PS2) Downforce

Nietykalność
Przejdź do głównego menu i wprowadź następującą kombinację: L1, trójkąt, R1, trójkąt, dół, dół, O.


Takie wypadki może i ładnie wyglądają, ale jeśli to był nasz bolid...

Prosty sposób na puchary
Można je zdobyć bez konieczności ich wygrywania. Wystarczy przejść do głównego menu i wprowadzić następującą kombinację:

poziom **Beginner**: prawo, prawo, L1, trójkąt, trójkąt, R1, prawo
poziom **Intermediate**: prawo, prawo, kwadrat, lewo, L1, R1, kwadrat, kwadrat
poziom Expert: prawo, prawo, O, lewo, L1, O, R1, O

Odblokowanie mistrzostw
Przejdź do głównego menu i wprowadź następującą kombinację:

poziom **Intermediate**: dół, kwadrat, góra, kwadrat, prawo, prawo, lewo
poziom **Expert**: trójkąt, prawo, lewo, kwadrat, góra, O, dół, prawo

Odblokowanie Crash Arena
Przejdź do głównego menu i wprowadź następującą kombinację: lewo, prawo, prawo, kwadrat, dół, trójkąt, trójkąt, kwadrat.

Aby odblokować ją w trybie dla dwóch graczy, wprowadź następującą kombinację: prawo, lewo, lewo, O, góra, trójkąt, trójkąt, kwadrat.

(PS2) Hidden Invasion

Tryb Easy
Na ekranie tytułowym wprowadź następujący kod (jeśli nie popełnisz błędu, usłyszysz dziwny dźwięk): góra, dół, dół, góra, lewo, lewo, góra, prawo, prawo, góra, góra, góra.

Oogie Boogie
Na ekranie tytułowym wykonaj - analogową gałką - cztery pełne obroty przeciwnie do ruchu wskazówek zegara.

Tryb SD
Na ekranie tytułowym wprowadź następujący kod: lewo, lewo, góra, góra, prawo, prawo, dół, dół.



Walki jest tu sporo, ale w trybie Easy nawet początkujący sobie poradzą.

(PS2) Legion: Legend of Excalibur

Włącz pauzę i przytrzymaj klawisz L2, a następnie wprowadź następującą kombinację: X, L1, trójkąt, kwadrat, trójkąt, X, R2. Jeśli nie popełnisz błędu, usłyszysz dziwny dźwięk.


Pomoc przyda się każdemu!

(PC) Plasma Worm

Kody do poziomów
VOID, THEWALL, SLIDE, BRIDGE, DUCKS, FORT, SPEEDTRAP, SLALOM, BLOCKS, MOIDS, VAULT, SQUEEZER, SLOMO, BLENDER, MOUSETRAPBOTTLE , PUZZLEBOX, RATMAZE, THEGRID, TENTACLE.

(PS2) Dropship: United Peace Force

Niekończąca się amunicja
Przejdź na ekran Classified Files i wprowadź następujący kod: BLASTRADIUS.

Włączenie God Mode
[illegible]dź na ekran Classified Files i [illegible]adź następujący kod: TEAM-[illegible]ES.

Odblokowanie wszystkich misji
[illegible] Classified Files i wprowadź [illegible] kod: KINGSLEY.

Odblokowanie Extra Mission 1
Przejdź [illegible] Classified Files i wprowadź [illegible] kod: KREUZLER.

Odblokowanie Extra Mission 2
Przejdź na ekran Classified Files i wprowadź następujący kod: SHEARER.

Odblokowanie Extra Mission 3
Przejdź na ekran Classified Files i wprowadź następujący kod: UBERDOOPER.


Nieśmiertelność jest baaardzo przydatna, dzięki której można spokojnie polatać.

(PC) Warcraft III - Reign of Chaos

Aby wpisać tipsy, naciśnij klawisz [Enter], wpisz kod i potwierdź, wciskając jeszcze raz [Enter]. Jeśli nie popełniłeś błędu, pojawi się komunikat, że kod został aktywowany. Uwaga! Cheaty działają tylko w trybie single i na pojedynczych mapach.


Nawet ten zarozumiały smok nic nie poradzi na cheaty.

WarpTen - przyspiesza budowanie i produkcję jednostek
IocainePowder - szybka śmierć i rozkład ciał
WhosYourDaddy - god mode
KeyserSoze [###] - dostajesz ### sztuk złota
LeafitToMe [###] - dostajesz ### sztuk drewna
GreedIsGood [###] - dostajesz po ### sztuk złota i drewna (jeśli nic nie podasz, dostajesz po 500)
PointBreak - usuwa limit żywności
ThereIsNoSpoon - usuwa limit many
StrengthAndHonor - nie przegrasz
Motherland [rasa] [poziom] - przeskakujesz do nowego poziomu wybranej rasy, np. motherland human 06
SomebodySetUpUsTheBomb - natychmiast przegrywasz
AllYourBaseAreBelongToUs - natychmiast wygrywasz
WhoIsJohnGalt - włącza możliwość wymyślania
SharpAndShiny - zwiększasz poziom budowli
IseeDeadPeople - widzisz całą mapę
Synergy - możesz odkrywać wynalazki bez spełnienia wymagań
RiseAndShine - ustawia zegar gry na wschód słońca
LightsOut - ustawia zegar gry na zachód słońca
DayLightSavings [czas] - jeśli podasz czas, ustawia zegar gry na wpisaną godzinę; jeśli nie, zatrzymuje jego upływ (lub go przywraca)



(PS2) Madden NFL 2003

Odblokowanie kart Cheerleaderek
Ukończ wszystkie Game Situation w trybie Mini-Camp, a odblokujesz karty Cheerleaderek lub Pump up Crowd dla danej drużyny.

(PS2) Mister Mosquito

100 dodatkowych Heart Rings
Kiedy rozpoczniesz poziom Kitchen (kuchnia - 5), leć do mikrofalówki znajdującej się na stole. Gdy się tam znajdziesz, zacznie się odliczanie: masz 25 sekund na zebranie wszystkich ośmiu Heart Rings i Heart oraz wydostanie się na zewnątrz. Jeśli ci się uda, dostaniesz dodatkowe 100 Heart Rings, a jeśli nie - cóż, mikrofale są zabójcze nawet dla moskitów.

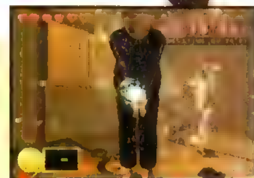
Odblokowanie Father Mosquito
Na ekranie wyboru postaci naciśnij i przytrzymaj klawisz L2, a następnie wprowadź kombinację: góra, prawo, lewo, dół, kwadrat, kwadrat, R2, R2, R2.

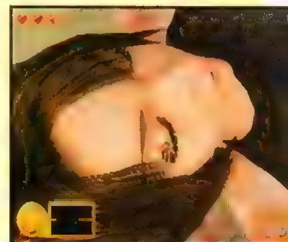
Odblokowanie Mother Mosquito
Na ekranie wyboru postaci naciśnij i przytrzymaj klawisz L1, a następnie wprowadź kombinację: góra, prawo, lewo, dół, kwadrat, kwadrat, R1, R1, R1.

Odblokowanie gry Reckless Cyclist
Na ekranie tytułowym musisz zrobić trzydzieści kółek za pomocą lewej gałki analogowej - gra rozpocznie się natychmiast po trzydziestym okrążeniu.

Odblokowanie Second Year
Musisz wypełnić wszystkie szesnaście Ex Tanks.

Odblokowanie Special Mosquito Costume
Na każdym etapie musisz zdobyć nowy kolor dla moskita.


Myślicie, że życie moskita należy do przyjemności? Nic bardziej mylnego!


Zwłaszcza gdy już zajdzie ludziom za skórę!

(PC) Pursuit of Justice

Oto, co powinieneś zgromadzić w swoim Case Constructorze przed udaniem się na rozprawę. **W sekcji Case for Identity**: Cindy Chen, Detective Gonzalez, Allen Brody, Line Up (Cindy Chen identifies Fong), Photo of Rat Tattoo, Lab test (toolmark ID) on autopsy photo of victim's thigh, Lab test (fingerprint) on gun, Lab test (ballistics) on shell casing, Photo of parking lot, Michael Fong's DMV record

W sekcji Case for the Criminal Act:
PREMEDITATED: Lab test (toolmark ID) on autopsy photo of victim's neck, Allen Brody, Autopsy Photo of victim's neck

KILLING OF A HUMAN BEING: Autopsy report, Autopsy photos of victim's head, Cindy Chen

WITH INTENT TO KILL: Cindy Chen

ACTION TIPS

(PS2) MX 2002 Featuring Ricky Carmichael

[illegible]

Ewolucje nie są wcale takie trudne - pod warunkiem że się wie, jak je wykonać.

(PS2) MTV Music Generator 2

Odblokowanie nowego skina
Przejdź do 999 bloku utworu, nad którym pracujesz, a następnie wprowadź jako imię autora JESTER.

Znudziły się wam zwykłe skiny? Weźcie Jestera!

(PS2) NCAA Football 2003

Lista Rivalry Trophies
Aby je zdobyć, wystarczy wygrać następujące mecze:
Paul Bunyan's Axe: Minnesota vs. Wisconsin
Stanford Axe: Cal vs. Stanford
Apple Cup: Washington vs. Washington St.
Commonwealth Cup: Virginia vs. Virginia Tech
Golden Boot: Arkansas vs. LSU
Golden Egg Trophy: Mississippi St. vs. Ole Miss
Old Oaken Bucket: Indiana vs. Purdue
Victory Bell: UCLA vs. USC
Little Brown Jug: Michigan vs. Minnesota
Megaphone: Michigan St. vs. Notre Dame
Administaff Bayou Bucket: Houston vs. Rice
Marching Drum: Kansas vs. Missouri
Old Brass Spittoon: Indiana vs. Michigan St.
Territorial Cup: Arizona vs. Arizona State
Silver Spade: New Mexico vs. New Mexico St.
Cy-Hawk Trophy: Iowa vs. Iowa St.
Sweet Sioux Tomahawk: Illinois vs. Northwestern
Ireland Trophy: Boston College vs. Notre Dame
Golden Hat: Oklahoma vs. Texas
Jeweled Shillelagh: Notre Dame vs. USC
Victory Bell: Cincinatti vs. Miami (OH)
Black Diamond Trophy: Virginia Tech vs. West Virginia

Jeśli już walczyć, to przynajmniej za puchary. ;)

(PS2) Savage Skies

Nieśmiertelność
Podczas gry włącz pauzę, a następnie wprowadź kombinację: lewo, lewo, prawo, prawo, góra, góra, X.

Wykonanie wszystkich zadań
Podczas gry włącz pauzę, a następnie wprowadź kombinację: lewo, prawo, prawo, dół, góra, dół, dół, X.

Odblokowanie wszystkich postaci
Przejdź do głównego menu, następnie wprowadź kombinację: lewo, prawo, lewo, lewo, prawo, X.

Odblokowanie wszystkich poziomów multi
Przejdź do głównego menu, następnie wprowadź kombinację: lewo, prawo, lewo, prawo, góra, lewo, prawo, X.

(PS2) Street Hoops

Triki
Oto lista wszystkich trików, jakie możesz wykonać w tej grze z piłką:

Fake Right: góra, dół, prawo
Fake Left: góra, dół, lewo
Whooow: R2, lewo, prawo, O
Shamgod: L1, L2, góra, kwadrat
Around The World: R2, L1, dół, X
Maja Look: przytrzymaj R1 + R2 i naciśnij kwadrat
Look Up: L2, R2, dół, góra, O
Slip N Slide: R1, L1, kwadrat

Trików trochę jest, więc bez treningu się nie obejdzie.

(PS2) NFL Blitz 20-03

PIN-y odblokowujące teamy
Wprowadź następujące PIN-y, w przypadku gdy będziesz miał odblokować dany team:
1985: BEAR
1974: CLOWN
1996: COWBOY
1997: DEER
1972: DOLPHIN
1981: EAGLE
1999: HORSE
2002: PATRIOT
1963: LION
1966: PINTO
2001: PIRATE
2000: RAM
1977: TIGER

(PS2) The Mark of Kri

Nie zapomnij o odblokowaniu aren, to dobra zabawa.

Mędrzec i powtórka poziomów
Po ukończeniu pierwszego poziomu będziesz mógł odwiedzić mędrca (Sage). Znajdziesz go na piętrze w karczmie. Dzięki niemu możesz powtórzyć dowolny z ukończonych poziomów oraz zobaczyć, jakie Rewards już zdobyłeś.

Supersilni wrogowie
Przejdź na ekran tytułowy i wprowadź następującą kombinację: X, O, kwadrat, kwadrat, X, kwadrat, O, O, X, O, O, X.

Niekończące się strzały
Przejdź na ekran tytułowy i wprowadź następującą kombinację: X, O, kwadrat, kwadrat, X, kwadrat, O, O, X, kwadrat, kwadrat, X.

Odblokowanie aren
Za każdym razem, gdy Baumusu ukończy wszystkie Challenges na danym poziomie, odblokowuje arenę, a z tym nowe zadania i sekrety.

Wyłączenie AI na arenach
Przejdź na ekran tytułowy i wprowadź następującą kombinację: X, O, O, O, X, kwadrat, kwadrat, kwadrat, X, O, kwadrat, X.

Dowolna broń na poziomie
Na każdym poziomie musisz odnaleźć Tuku.

Stabi wrogowie
Przejdź na ekran tytułowy i wprowadź następującą kombinację: X, O, O, kwadrat, X, kwadrat, kwadrat, O.

(PS2) Harvest Moon: Save the Homeland

Daty urodzenia
Aby [illegible] przyjaźń mieszkańców, należy wręczyć im w urodziny prezenty i złożyć życzenia. Ale kiedy? Oto [illegible]:
Ronald - właściciel supermarketu, Spring 11
Wallace - właściciel kawiarni, [illegible] 1
Katie - kelnerka w kawiarni, Fall 29
Louis - właściciel sklepu z narzędziami, Fall 2
Lyla - właścicielka kwiaciarni, Spring 27
Parsley - [illegible], Spring 15
Bob - właściciel Brownie Farm, Summer 3
Tim - młodszy brat Boba [illegible], Fall 12
Gwen - [illegible], Summer 8
Martha - Clover Villa Maid, Winter 25
Gina - córka Marthy, Fall 20
Dia - córka Cloud Villa, Winter [illegible]
Woody - właściciel sklepu stolarskiego, Winter 2
Joe - [illegible], Summer 10
Kurt - [illegible], Winter 10

Jak zdobyć własnego psa
Pewnie zauważyłeś włóczącego się po okolicy psiaka, który - gdy próbujesz się do niego zbliżyć - ucieka. Jest jednak na to sposób - musisz cały czas [illegible]. Może to być [illegible], jagody - i tak w miarę [illegible] się w psa jedzenie. Kiedy psiak przyjęty jest, [illegible] po [illegible] powinien on się w końcu udać.

Jak wytresować psiaka
Najpierw musisz zdobyć Flute [illegible]. Wybierz zwierzę, wciśnij X i wprowadź jedną z następujących kombinacji (w zależności od tego, co psiak ma zrobić):
Siedzieć: góra, lewo, dół
Leżeć: góra, dół, [illegible]
Stać na łapach: lewo, prawo, prawo
[illegible]: prawo, lewo, prawo
Skoczyć: lewo, góra, prawo
Wrócić: dół, góra, lewo

Jak zdobyć konia
[illegible] od Boba. [illegible]

[illegible] prezenty. W końcu [illegible]

Gdzie znaleźć Power Berry?
Szukaj ich w następujących miejscach:
1. Na [illegible] pastwisku
2. U Harvest Goddess
3. U Harvest Sprites
4. W miejscu, gdzie [illegible]
5. [illegible] Lake

Co dawać mieszkańcom miasteczka
Ronald - właściciel supermarketu, Cake (ciastko)
Wallace - właściciel kawiarni, Tea (herbata) oraz Fish (ryby)
Katie - kelnerka w kawiarni, Cookies (ciasteczka) oraz [illegible]
Louis - właściciel sklepu z narzędziami, Eggs (jajka)
Lyla - właścicielka kwiaciarni, Fine Fall Flowers (kwiaty) oraz Blueberries (jagody)
Parsley - [illegible], Herb Tea (herbata ziołowa)
Bob - właściciel Brownie Farm, Sweets (słodycze)
Tim - młodszy brat Boba [illegible], Eggs (jajka), Cake (ciastko), Tea (herbata)
Martha - Clover Villa Maid, Cheese (ser)
Gina - córka Marthy, Fish Eggs (ikra)
Dia - córka Cloud Villa, Blueberries (jagody)
Joe - [illegible], Fish (ryby)
Kurt - [illegible], Tomatoes (pomidory)

Z kim warto się zaprzyjaźnić
[illegible] następujących wydarzeń:
Treasure Hunt 1: zaprzyjaźnij się z [illegible]
Treasure Hunt 2: jak wyżej
Cake Contest: zaprzyjaźnij się z Katie
A Rainy Story: zaprzyjaźnij się z Joe
The Bluebird: zaprzyjaźnij się z [illegible]
[illegible]: zaprzyjaźnij się z Lylą i Kurtem
The Goddess Flower: zaprzyjaźnij się z Giną i Dią
[illegible]: zaprzyjaźnij się z Gwen
The Horse Race: zaprzyjaźnij się z Bobem i Gwen



Własny pokój! Nie jest to wcale takie [illegible], by to osiągnąć!

(PS2) WRC: World Rally Championship



Fajne widoczki - jeśli chcesz je odblokować, polecamy tipsy.

Większa moc wozu
Przejdź na ekran sekretów (w menu Extras) i wprowadź kod: evopower.

Szybciej gadający pilot
Przejdź na ekran sekretów i wprowadź kod: heliumaid.

Latający wóz
Przejdź na ekran sekretów i wprowadź kod: floatylight.

Uwaga! Działa tylko w powtórkach.

Powódź
Aby ekran wyglądał tak, jakbyś był pod wodą, przejdź na ekran sekretów i wprowadź kod: wibblywobbly.

Lata sześćdziesiąte
Aby włączyć filtr, przejdź na ekran sekretów i wprowadź kod: imgoingcrazy.

Ulepszony wóz
Przejdź na ekran sekretów i wprowadź kod: thatsstupid.

Odblokowanie bonusowych etapów
Przejdź na ekran sekretów i wprowadź kod: gimmebonus.

Odblokowanie wszystkiego
Przejdź na ekran sekretów i wprowadź kod: opensesame.

Widok do góry nogami
Przejdź na ekran sekretów i wprowadź kod: ontheceiling.

(PS2) ATV Offroad Fury

Lepsze AI wroga
Przejdź do trybu Pro-career i jako imię wpisz ALLOUTAI. Wylądujesz w głównym menu, a we wszystkich trybach gry wrogowie będą o wiele trudniejsi.

Wszystkie ATV
Przejdź do trybu Pro-career i jako imię wpisz CHACHING, będziesz miał dostęp do wszystkich ATV i będziesz mógł wpisać normalne imię.

Wszystkie trasy
Przejdź do trybu Pro-career i jako imię wpisz WHATEXIT. Wylądujesz w głównym menu i będziesz mógł jeszcze raz wpisać swoje normalne imię.

Szybsze wozy
Wpisz jako imię ALLQUIKI.

Odblokowanie Yamaha Raptor
Wpisz jako imię DINOSAUR.



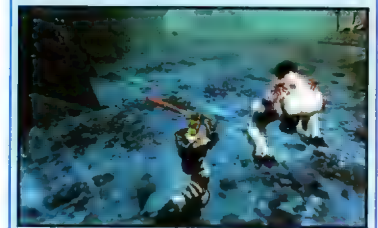
(PS2) MX Superfly

Cała kasa w trybie kariery
Jeśli w trybie kariery na jakiś etapach nie poszło ci najlepiej, wystarczy że jeszcze raz na nie wejdziesz, a następnie włączysz pauzę i wyjdziesz - dostaniesz calutkie 1000$.

(PS2) Rune: Viking Warlord

God Mode
W czasie gry włącz pauzę, a następnie wprowadź kombinację: kwadrat, O, lewo, prawo, O, kwadrat.

Maksymalny power
W czasie gry włącz pauzę, a następnie wprowadź kombinację: góra, dół, lewo, prawo, kwadrat, O.

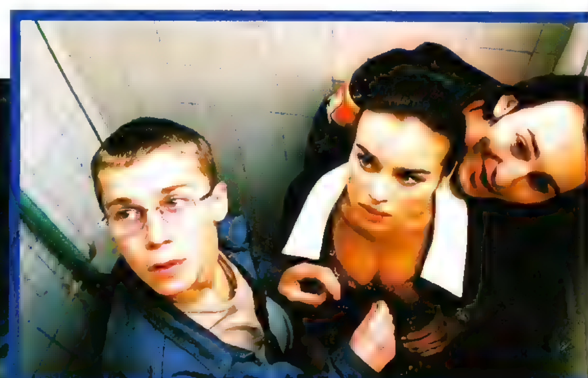


(PS2) Triple Play 2002

Własny super pitcher
Stwórz własnego pitchera i nazwij go Strong Arm: często będzie rzucał piłki z prędkością 110 mil na godzinę!



Haker



Zazwyczaj filmy przedstawiające "życie i twórczość" hakerów budzą śmiech wśród tych, którzy mają jakąkolwiek styczność z komputerami. Nowy polski film "Haker" pewnie nie zmieni diametralnie tego stanu rzeczy, ale jest szansa, że tym razem pośmiejemy się wreszcie w tych momentach, jakie przewidzieli na to twórcy filmu, a nie w tych, kiedy ktoś mówi z kamienną twarzą "włamuję się do systemu" i loguje się do Windows.



Głównym bohaterem obrazu jest zakochany haker - Marcin, grany przez Bartosza Obuchowicza, oraz jego przyjaciel Adam Nowak vel Turbo (Piotr Miazga). Pierwszy z nich radzi sobie lepiej z komputerami, drugi zaś jest mistrzem w nawiązywaniu kontaktów z dziewczynami. Umawiają się, że Marcin pomoże Turbo przy hakowaniu, a ten zrewanżuje mu się pomocą w operacji "poderwać Laurę", szkolną koleżankę obu chłopaków. Grają Kasia Smutniak - młoda, ładna i utalentowana polska aktorka, na którą warto zwrócić uwagę. Aha, w fabułę zaplątany jest jeszcze milion dolarów, więc jest o co walczyć.



Poza główną osią fabuły scenarzyści wprowadzili do filmu kilka wątków, z których jeden jest niezwykle ciekawy - Marcina i Turbo łączy wielka pasja do kina, często więc wymieniają się uwagami na temat Neo podążającego za białym królikiem, i Marty McFlya, który wraca z przyszłości do przeszłości i z powrotem.

Jak twierdzi producent filmu, Marek Nowowiejski, ambicją ekipy było takie skonstruowanie fabuły, by powstał *"film rozrywkowy, zabawny, mający ostre tempo i dużo atrakcji. Zależało mi na tym, żeby pokazując świat hakerów i Internetu, nie skupiać się wyłącznie na możliwościach przestępstw komputerowych, ale pokazać również pozytywne możliwości i szanse, jakie dają nowe technologie"*. I to się udało, choć nie spodziewajcie się tu dokładnej instrukcji, jak włamać się na tajne serwery Pentagonu.

reżyseria - Janusz Zaorski
producent - Marek Nowowiejski
scenariusz - Janusz Zaorski & Marek Nowowiejski
zdjęcia - Łukasz Kośmicki
obsada - Bartosz Obuchowicz, Kasia Smutniak, Piotr Miazga, Bogusław Linda, Marek Kondrat, Paweł Deląg

KONKURS

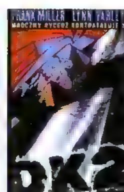
Wraz z dystrybutorem filmu przygotowaliśmy konkurs, w którym wygrać można cenne nagrody związane z filmem Haker. Są to **1 zegarek Seiko, filmowe koszulki** oraz **limitowane single z piosenka do HAKERA** (po 5). By wziąć udział w konkursie należy przesłać na adres redakcji odpowiedź na proste pytanie:

Kto gra główną rolę w filmie Haker?

Na odpowiedzi czekamy do 15.X.2002

Nagrody ufundowała firma Monolith



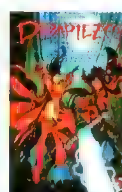


Batman: Mroczny Rycerz Kontratakuje cz. 2

Scenariusz i rysunki: Frank Miller
Kontynuacja "Powrotu Mrocznego Rycerza" sporo ustępuje oryginałowi, ale na szczęście jej druga część ukazuje, że nie jest aż tak źle, jak mogłoby się wydawać. Rząd USA nadal stoi naprzeciw Batmana, ten zaś bezlitośnie demaskuje ludzi stojących u steru władzy Ameryki. Warto zwrócić uwagę na okładkę - już tam widać, że Miller po raz kolejny nas zaskoczy. Rysunki bardzo dobre, ale oszpecone "nowatorskimi" technikami kolorowania. Autor zdaje się kpić zarówno z czytelników, jaki i własnych wydawców - w końcu może sobie na to pozwolić.

objętość: 80
wydawca: Klub Świata Komiksu
cena: 15,90 zł

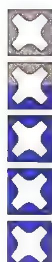




Drapieżcy III

Scenariusz: Jean Dufaux
Rysunki: Enrico Marini
Rodzeństwo wampirów ciągle na wolności, na ich tropie znajduje się jednak coraz bliżej piękna policjantka, która - zdaje się - nie daje za wygraną. W trzecim tomie tej historii sytuacja dramatycznie się zmienia - do gry wejdą dwie nowe kluczowe postaci, które mogą całkowicie odmienić dalsze wydarzenia. Po nieco słabszym drugim tomie "Drapieżcy III" przekonują, że Jean Dufaux wie, jak pisać tylko dla dorosłych, a Enrico Marini osiągnął wirtuozerię w rysowaniu krwawych scen walki. Tak trzymać.

objętość: 60
wydawca: Klub Świata Komiksu
cena: 17,90 zł





Książę Nocy: Eliza

Scenariusz i rysunki: Yves Swolfs
Kolejny autorski komiks w Klubie Świata Komiksu, tym razem horror Francuza Yvesa Sqolfsa. Jego bohaterem jest Victor Rougemont - łowca wampirów, na początku tomu uwolniony z zakładu dla chorych psychicznie, gdzie trafił w wyniku spisku. Dobry komiks, ale tylko dla tych, którzy śledzili poprzednie odcinki ("Eliza" to drugi tom drugiego cyklu tego komiksu o pogromcach wampirów) - wiele rozmów i wydarzeń odnosi się do tego, co działo się wcześniej. Jeśli znasz - kupuj w ciemno, jeśli jeszcze nie poznałeś Rougemontów, przede wszystkim poszukaj w księgarniach poprzednich tomów.

objętość: 46
wydawca: Klub Świata Komiksu
cena: 16,90 zł





Trolle z Troy: Skalp Czcigodnego

Scenariusz: Scotch Arleston
Rysunki: Jean-Louis Mourier
Komiks dla tych, którzy lubią się pośmiać. Cykl "Trolle z Troy" jest rzeczywiście przezabawny, co jest tym większą sztuką, że nie wszyscy potrafią znaleźć dowcip w sytuacjach zaczerpniętych ze świata fantasy. Troll Tetram i jego przybrana córka wciąż wędrują na drugi koniec świata, by znaleźć tam magiczny ogień - tym razem na drodze spotkają nieoczekiwanych towarzyszy wędrówki, demolują miasteczko Eckmul i wdają się w mnóstwo tarapatów, z których oczywiście siłą, zręcznością i z humorem udaje im się wyjść.

objętość: 46
wydawca: Klub Świata Komiksu
cena: 17,90 zł

W cenie rocznej prenumeraty wykupionej do 15 października 2002 roku doskonała kosmiczna strzelanina

Space Tripper!



Zapomnij o Game Over... na cały rok!!!







Zamawiając roczną prenumeratę Action Plus zapłacisz tylko 72 PLN.

To oznacza, że zaoszczędzisz 30 PLN i będziesz miał pewność, że nasz magazyn dotrze do Ciebie szybciej, niż pojawi się w kioskach - nieważne, gdzie mieszkasz!!!

Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe.



Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe.

08/2002 sierpień 8,50 zł

Poradniki/solucje: Warlords Batlecry II, GTA 3, Primitive Wars, Might & Magic 3, FIFA World Cup 2002, Return to Castle Wolfenstein, Hitchcock: Final Cut, Woody Woodpecker

DOSTĘPNE ARCHIWALIA



10/2001 październik

Pełna wersja: Virtua Fighter 2
Gra +: Red Faction, Project Eden, NHL 2002, Alien Nations 2
Solucje i poradniki: Startopia, Max Payne
Heroes of Might & Magic 4, Max Payne



11/2001 listopad

Pełna wersja: Tipsomaniak - tipsy i solucje do 1000 gier
Gra +: Throne Of Darkness, Commandos 2, Monopoly Tycoon, Wiggles
Solucje i poradniki: Red Faction, Mech Commander 2, Alien Nations 2



12/2001 grudzień

Pełna wersja: Ford Racing - oszałamiające wyścigi
Gra+: Aliens vs. Predator 2, Empire Earth, Civilization 3, Stronghold, Europa Universalis 2, Pool Of Radiance 2
Solucje i poradniki: Grand Theft Auto 3, Throne Of Darkness



01/2002 styczeń

Pełna wersja: Enemy Engaged: Apache vs. Havoc
Gra+: Return To Castle Wolfenstein, Serious Sam 2, Soul Reaver 2, Harry Potter, Battle Realms, NY Race, Silent Hunter 2
Solucje i poradniki: Commandos 2, Stronghold



02/2002 luty

Pełna wersja: Seven Kingdoms
Gra+: Medal Of Honor, S.W.I.N.E., Wizardry 8, Il-2 Sturmovik, Rayman M
Solucje i poradniki: Return To Castle Wolfenstein, Civilization 3



05/2002 maj

Pełna wersja: Toyland Racing
Gra+: Jedi Knight II: Jedi Outcast, THPS 3, Warrior Kings, Global Operation, Starmageddon, Freedom Force, Defender of the Crown, Jazz i Faust, Sims Wakacje
Solucje i poradniki: State of Emergency, Commnad & Conquer Renegade



06/2002 czerwiec

Pełna wersja: Snowboard Racer
Poradniki/solucje: Medal of Honor, Jedi Knight II, Gothic, Soul Reaver, Baldur's Gate: Dark Alliance, Golden Sun



07/2002

O...ght&Magic IV, Dungeon Siege, Persian Wars, Colobot, Jedi Knight II, Medal Of Honor: Allied Assault, Virtua Fighter 4

Uwaga!

Jak zamówić prenumeratę?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku.
2. Przelewem BRE Bank SA o/Regionalny, Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11-52.
3. Telefonicznie (0 prefiks 22) 511 76 55, 511 76 56 (jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard, JCB, PolCard - podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty).
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl.
5. Faksem (0 prefiks 22) 511 76 60.

Warunki prenumeraty

- W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia najpóźniej w dniu następnym na konto BRE Bank SA o/Regionalny Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11-52
- Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie
- Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza
- Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu
- Upominki wysyłamy w przeciągu miesiąca od daty rozpoczęcia realizacji prenumeraty
- Faktury VAT wystawiamy na życzenie - prosimy o podanie pełnych informacji faksem lub e-mailem w nieprzekraczalnym terminie 7 dni od daty wpłaty

UWAGA! Od 30 września następuje zmiana numerów telefonów działu prenumeraty: Kierownik działu - Beata Jankowska (022) 51 70 535, zespół - Iwona Chojecka (022) 51 70 531, Anna Chojnowska (022) 51 70 532, Magdalena Czerwińska (022) 51 70 533, Agnieszka Przybylińka (022) 51 70 534, faks (022) 51 70 530.

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. ______ e-mail ______

od miesiąca Listopad /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer i Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawienia.

Czytelny podpis ....



opłata ......

Polecenie przelewu / wp³ata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

W P

waluta: PLN

kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS

tytułem cd.

06

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla banku odbiorcy

Dowód/pokwitowanie dla wpłacającego

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. ______ e-mail ______

od miesiąca Listopad /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer i Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul.Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawienia.

Czytelny podpis ....



opłata ......

Polecenie przelewu / wp³ata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

W P

waluta: PLN

kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS

tytułem cd.

06

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla banku odbiorcy



Jekyll & Hyde

Doskonała kombinacja przygody i akcji!



Historia Dr Jekylla i Mr Hyde'a to jedna z najciekawszych opowieści zawartych na kartach klasycznej literatury przełomu XIX i XX wieku. Stworzona przez firmę In Utero (twórcy m.in. Evil Twina) gra Jekyll & Hyde pozwala wcielić się w Dr Jekylla w ramach wybornej mieszanki akcji i przygodówki. Uważaj - w tej wyprawie przydadzą się zarówno zwinne dłonie, jak i dobrze funkcjonujący umysł.

I. Fabuła

Londyn, rok 1890. Dr Henry Jekyll już dawno temu zaprzestał eksperymentów i był pewien, że Mr Hyde zniknął na dobre. Jednakże córka Jekylla, Laurie, została porwana... w zamian za jej uwolnienie, porywacze zażądali, by doktor dostarczył im tajemne artefakty. Problem w tym, że na to, by je odnaleźć, ma tylko jedną noc. Jedynym rozwiązaniem dla Jekylla jest ponowne wezwanie Mr Hyde'a. Ale odbudowanie laboratorium i ponowne wskrzeszenie tegoż może sprawić, że życie Jekylla znów przerodzi się w groteskowy koszmar... Dr Jekyll decyduje się jednak na wypicie eliksiru i uzyskuje tym samym wygląd zewnętrzny, siłę oraz zdolności Mr Hyde'a. Ale nie wie, w którym momencie mikstura przestanie działać i przywraci mu naturalną postać. Tak zaczyna się kolejny pojedynek między dobrem a złem.

II. Instalacja gry

Włóż płytę z grą do napędu CD-ROM. Jeśli funkcja automatycznej instalacji jest aktywna, gra zostanie zainstalowana automatycznie. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie. Jeśli funkcja automatycznej instalacji jest wyłączona, przejrzyj zawartość CD-ROM-u, używając eksploratora Windows - i kliknij dwa razy plik Setup.exe. W menu startowym pojawi się ikona rozpoczęcia gry Jekyll & Hyde, ikona dostępu do różnych dem Cryo, hiperłącze ze stroną internetową Jekyll & Hyde www.jekyll-game.com oraz hiperłącze ze stroną internetową Cryo Interactive www.cryo-interactive.com.

ROZPOCZĘCIE GRY

Aby rozpocząć grę po jej zainstalowaniu, kliknij przycisk Start, wybierz Cryo Interactive z menu Programów i zaznacz Jekyll & Hyde.

ODINSTALOWANIE GRY

Aby odinstalować grę, kliknij Start i wybierz Panel sterowania w menu Ustawień. Kliknij podwójnie Dodaj/Usuń programy, wybierz Jekyll & Hyde i zaznacz Dodaj/Usuń.

III. Menu główne

Menu główne umożliwia dostęp do zapisywania i wczytywania gier oraz opcji konfiguracyjnych. Możesz także zobaczyć twórców gry oraz z niej wyjść. Aby otworzyć menu główne podczas gry, naciśnij [Esc]. By przeglądać to menu, można także używać myszki. Opcje w menu głównym to: Nowa gra, Opcje, Zapisywanie/wczytywanie, Kontynuuj przygodę, Notatnik Jekylla, Wyjście.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

W dowolnym momencie rozgrywki możesz zapisać lub wczytać grę.

OPCJE

To menu pozwala na ustawienie opcji wyświetlania podpisów i regulowanie głośności dialogów, muzyki oraz efektów dźwiękowych.

POWRÓT DO GRY

Aby powrócić do gry, kliknij przycisk Powrót do gry.

IV. Interfejs gry

Podczas gry na ekranie widoczne są: poziom sił witalnych bohatera (w lewym górnym rogu) oraz ikona przedmiotu wybranego z ekwipunku lub znajdującego się w ręku bohatera.

Każdy odnaleziony przez doktora przedmiot przechowywany jest w ekwipunku. Ten jest dostępny wyłącznie podczas gry. Aby otworzyć lub zamknąć ekwipunek, naciśnij klawisz [I]. Do przeglądania ekwipunku możesz używać myszki. Zanim użyjesz przedmiotu, musisz go wziąć do ręki. Następnie musisz wyjść z ekwipunku i nacisnąć [Esc], aby użyć przedmiotu w grze. Jeżeli naciśniesz [I] dwa razy, Jekyll od razu weźmie do ręki ostatnio zebrany przedmiot.









Dodatki do gier RPG

Na płytach dołączonych do magazynu Action Plus znajdziesz również dodatki i rozszerzenia do najlepszych gier RPG ostatnich czasów. Więcej informacji na temat ich instalacji znajdziesz w menu płyty i na płycie z grą - w plikach readme.txt.

Sterowanie bohaterem

Masz do wyboru dwie metody sterowania: tryb absolutny, gdzie kierunki zależne są od ekranu oraz tryb względny, gdzie kierunki zależą od postaci.

GRA	
Wczytanie wyboru menu tekstowego	Esc
Poruszanie się	Klawisze strzałek
Bieg	Shift
Skok	Alt lewy i prawy
Akcja	Spacja
Atak	Ctrl lewy lub prawy
Atak specjalny	Ctrl lewy lub prawy x2
Tryb kamery (przełączanie)	C
Zmiana punktu widzenia na subiektywny	klawisze strzałek
Tryb kamery, przesuwanie kamery	klawisze strzałek + SHIFT
Kamera w lewo	Q
Kamera w prawo	S
Powrót do normalnego widoku	Q + S
Pauza	P
Szybki zapis	F3
Szybkie wczytanie	F4
EKWIPUNEK	
Potwierdzenie wyboru przedmiotu	Enter
Wybór przedmiotów	Klawisze strzałek
Ekwipunek	I

Wymagania sprzętowe

Minimalne

PII 300 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/2000

Zalecane

PII 450 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000, karta dźwiękowa (kompatybilna z Direct Sound ™), karta graficzna 4 MB z AKCELERATOREM 3D

Reklamacje

Zawsze dokładamy wszelkich starań, aby płyty dołączane do magazynu były w pełni sprawne. Jeśli jednak z jakichś powodów twój napęd nie odczytuje płyty lub ta wydaje się uszkodzona, zapakuj ją do koperty, prześlij pod podany niżej adres z dopiskiem REKLAMACJA i krótkim opisem problemu.

REKLAMCJA
Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
51-107 Wrocław

GAME OVER!!!



TOP TEN PLUS

1. Warcraft 3: Reign of Chaos
2. Grand Theft Auto 3
3. Dungeon Siege
4. Neverwinter Nights
5. Medal of Honour: Allied Assault
6. Jedi Knight 2: Jedi Outcast
7. The Sims: On Holiday
8. Zoo Tycoon: Dino Digs
9. Tony Hawk's Pro Skater 3
10. Soldier of Fortune 2: Double Helix







Trzy najlepsze pozycje na liście.

Siostra Plus radzi

Droga redakcjo. Problem mój może wydawać się banalny, ale dla mnie to uciążliwa i bardzo przykra sprawa. Chodzi mianowicie o to, że gdy zapalę się do gry i łamię klawiaturę, np. podczas sesji z Quake'iem, pocą mi się stopy. "Pływam w trampkach" - jak to się mówi, a na dodatek pojawia się również specyficzna woń nieświeżej kapusty i zepsutych jaj. Proszę o poważne potraktowanie mojego problemu.

Big Foot

Drogi Big Foocie. Przypadłość, o jakiej piszesz, zazwyczaj dopada facetów, którzy przez wiele godzin dziennie chodzą w kaloszach po oborniku. Pierwsza rada jest - moim zdaniem - najskuteczniejsza. Może zaskoczy cię prostota tego pomysłu, ale powinieneś myć nogi! Druga rzecz to skarpetki. Uwierz mi, wietrzenie daje niewiele lub zgoła nic. Kolejna rzecz będzie wymagała od ciebie zmiany wieloletnich nawyków i z tym pewnie będziesz miał największy problem. Uwaga! Zmieniaj skarpety codziennie, a nie raz na miesiąc! Poza tym w aptece dostaniesz specjalne pudry, kremy i żele do stóp. Warto się w nie zaopatrzyć. Uważaj tylko, żebyś wieczorem nie pomylił, przed wyjściem na dyskotekę, żelu do włosów z żelem do stóp. Stopom nie zaszkodzi, ale włosom - i owszem. Jeżeli mimo to wszystkie sposoby zawiodą zainstaluj wentylatory, które będą owiewać twoje stopy, a w pokoju zapalaj dużo kadzidełek. Możesz też robić przeciągi, ale pamiętaj, że od tego możesz dostać kataru. Teraz już wiesz wszystko. Nie martw się! Nogi do góry!

Znienawidzona tapeta

Poniższy żarcik sprawi, że własnoręcznie wykonany i krzywy obrazek na stałe zagości na pulpicie naszej ofiary. Sztuczka jest prosta, ale skuteczna. Jej efektywność wzrasta, o ile bohomaz na pulpicie jest wyjątkowo paskudny. Zaczynajmy!

W programie graficznym Windows (Paint) narysuj jakieś szkaradziejstwo. Jeśli chcesz być jeszcze bardziej przewrotny, narysuj uśmiechniętą, wesołą, żółtą buźkę. Zapisz rysunek i ustaw go jako sąsiadująca tapetę.

Kliknij menu Start i wybierz Uruchom. Wpisz w okienko: regedit. Potwierdź OK. Otwórz kolejno HKEY_CURRENT_USER=>Software=>Microsoft=>Windows=>CurrentVersion=>Policies=>Explorer. Prawym przyciskiem kliknij prawą część okna. Z rozwijanego menu, jakie się pojawi, wybierz wartość DWORD. Utwórz ją pod nazwą NoDesktop.

Zamknij okno rejestru systemu, uruchom ustawienia paska zadań (klikając belkę Windows prawym przyciskiem i wybierając ostatnią pozycję - Właściwości) i zaznacz opcję autoukrywanie. Możesz jeszcze poszerzyć obraz monitora (ręcznie) tak, aby pasek Windows znalazł się poza widocznym polem.

Zrestartuj komputer

Wszystko gotowe - ofiara będzie się długo męczyła.

Usunięcie kawału Znienawidzona tapeta

Skalibruj obraz monitora. Uruchom ponownie regedit. Usuń wpis, którego wcześniej dokonałeś. Zrestartuj system. Zmień tapetę.

Bit Bomba

Imię Nazwisko: **Chun Li**
Data urodzenia: **03.01.1969**
Miejsce urodzenia: **Chiny**
Styl Walki: **wu shu**
Zawód: **detektyw Interpolu**



Gdzie ją spotkasz:
Chun Li wystąpiła w ponad 10 grach z serii Street Fighter, jednej z najpopularniejszych oraz najbardziej znanych bijatyk wszech czasów.

Urodzona w Chinach Chun Li pracuje dla Interpolu od czasu, gdy jej ojciec został brutalnie zamordowany przez M. Bisona. Poszukiwania zabójcy zaprowadziły ją do okrytego złą sławą i śmiertelnie niebezpiecznego turnieju Street Fighter. Chun Li stała się jednym z najgroźniejszych fighterów, ale nigdy nie zeszła z drogi prawa, jak to było w przypadku wielu innych wojowników.

Chun Li ucieleśnia to wszystko, co wyobrażamy sobie, myśląc o tajemniczej, delikatnej, ale i drapieżnej kobiecie wschodu. Nieziemsko piękna oraz niezwykle niebezpieczna Chun Li nie uległaby odzianemu w dres łyskowi, który zaprosiłby ją na tylną kanapę BMW. Taka kobieta szuka bohatera i wojownika, który stoi na straży prawa oraz porządku. Dobrym kandydatem byłby RoboCop, chociaż w tym przypadku byłaby to miłość nieszczęśliwa, bo platoniczna. Normalny facet nie ma co startować do Chun Li. Samiec modliszki ma większe szanse na udany związek. Ten jednak, kto zdobyłby Chun Li, odkryłby kwintesencje Państwa Środka i w pełni zrozumiał, dlaczego na świecie jest już grubo ponad miliard Chińczyków.

Następny numer w sprzedaży od 11 października

Znajdziecie w nim mega poradniki do przebojów takich jak: **Morrowind, Icewind Dale II, sekrety Duke Nukem Manhattan Project, Mafia, Jazz i Faust, Capitalism II i innych...**

oraz jeśli spełnią się wszystkie znaki na niebie i na ziemi, recenzje tak gorących gier, jak: **TOCA Race Driver, The Thing, Farscape, Sudden Strike 2, Need For Speed: Hot Pursuit 2, Mario Sunshine i kilku innych dużych hitów.**

I jak zwykle płyty CD wypakowane najróżniejszymi ciekawostkami.

